[0315-EUB-M1]

España:
Nintendo Ibérica, S.A., C/Azalea, 1- Edificio D
Miniparc 1- El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

Portugal:
Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal
Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor,
Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal
www.nintendo.pt

Italia:
Nintendo of Europe GmbH
Sede Secondaria Italiana
Palazzo Tiglio
Via Torri Bianche, 6
20871 Vimercate (Monza e Brianza)
www.nintendo.it

Svizzera:
Nintendo Svizzera,
succursale Svizzera, Baden,
di Nintendo of Europe GmbH
Täfernstrasse 1 (Gate 1)
5405 Dättwil
Svizzera

MAA-KTR-S-EUB-C2

new NINTENDO 3DS™ | new NINTENDO 3DS™ XL

Manual de instrucciones
Manual de instruções
Manual di istruzioni

Preparativos
Preparação
Preparativi

Programas
Utilização das Aplicações
Uso dei software

Configuración de la consola
Ajustar Definições da Consola
Regolare le impostazioni della console

Solución de problemas
Resolução de Problemas
Risoluzione dei problemi

Gracias por adquirir esta consola. Antes de utilizarla, lee detenidamente este manual prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad de la página 11, y sigue todas las instrucciones de uso. Un adulto debe supervisar a los niños que vayan a utilizar este producto.

Notas:

- Consulta la página 4 para ver una lista completa del contenido de esta caja.
- En este manual, el término "consola Nintendo 3DS™" hace referencia a las consolas New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS™.
- En este manual, el término "New Nintendo 3DS" también hace referencia a la consola New Nintendo 3DS XL salvo que se especifique lo contrario.
- En este manual, el término "consola Nintendo DSi™" también hace referencia a la consola Nintendo DSi XL.

Las imágenes e ilustraciones de este manual generalmente muestran la consola New Nintendo 3DS.

Nintendo podría modificar las especificaciones del producto y actualizar el manual periódicamente. La versión más reciente del manual está disponible en http://docs.nintendo-europe.com. (Este servicio podría no estar disponible en algunos países.)

Agradecemos a compra desta consola. Leia este manual de instruções antes de a utilizar, prestando especial atenção à secção de Informações sobre Saúde e Segurança na pág. 83, e siga cuidadosamente todas as instruções. Se este produto se destinar a crianças pequenas, a sua utilização deverá ser supervisionada por um adulto.

Nota:

- Na pág. 76 encontra-se uma lista com todos os componentes que acompanham a consola.
- Neste manual, o termo "Consola Nintendo 3DS" refere-se a todas as consolas da família Nintendo 3DS™, que inclui as consolas New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL e Nintendo 2DS™.
- Neste manual, o termo "Consola New Nintendo 3DS" refere-se também à Consola New Nintendo 3DS XL, salvo indicação em contrário.
- Neste manual, o termo "Consola Nintendo DSi™" refere-se também à Consola Nintendo DSi XL.

As fotografias e imagens neste manual ilustram a Consola New Nintendo 3DS.

Tenha em consideração que a Nintendo poderá, ocasionalmente, alterar as especificações relativas ao produto e atualizar o manual. Por esse motivo, a Nintendo recomenda que consulte a última versão do manual referenciado em http://docs.nintendo-europe.com. Este serviço poderá não estar disponível em alguns países.

Grazie per aver acquistato questa console. Prima dell'uso, leggere attentamente il presente manuale di istruzioni, facendo particolare attenzione alla sezione Informazioni per la salute e la sicurezza a pag. 155, e seguire sempre le istruzioni riportate. I bambini devono sempre essere sorvegliati da un adulto durante l'uso di questo prodotto.

Nota:

- Consultare pag. 148 per un elenco completo degli elementi acclusi alla console.
- In questo manuale, il termine "console Nintendo 3DS" è usato per riferirsi a tutte le console della famiglia Nintendo 3DS™, che include New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL and Nintendo 2DS™.
- Se non specificato altrimenti, in questo manuale il termine "console New Nintendo 3DS" è usato per riferirsi anche alla console New Nintendo 3DS XL.
- In questo manuale, il termine "console Nintendo DSi™" è usato per riferirsi anche alla console Nintendo DSi XL.

Le immagini e le illustrazioni presenti in questo manuale mostrano in genere la console New Nintendo 3DS.

Nintendo può modificare le specifiche del prodotto e aggiornare periodicamente il manuale. La versione più recente del manuale è disponibile nel sito http://docs.nintendo-europe.com (in alcuni paesi questo servizio potrebbe non essere disponibile).

Contents

Español 4

Português 76

Italiano 148

[0612/ESP/HW] [0612/POR/HW] [0612/ITA/HW]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e de que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procure sempre este selo quando comprar jogos e acessórios para garantir absoluta compatibilidade com o seu produto Nintendo.

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Gracias por adquirir la consola New Nintendo 3DS™ / New Nintendo 3DS XL. • Agradecemos a compra da Consola New Nintendo 3DS™ / New Nintendo 3DS XL. • Grazie per aver scelto la console New Nintendo 3DS™/New Nintendo 3DS XL.

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo Co., Ltd.

Contenido de la caja

- ☐ **New Nintendo 3DS** (KTR-001)
  o
  New Nintendo 3DS XL (RED-001) — **x 1**
- ☐ **lápiz de New Nintendo 3DS** (KTR-004)
  o
  lápiz de New Nintendo 3DS XL (RED-004) — **x 1**
  Nota: El lápiz viene dentro del hueco para el lápiz, situado en la parte inferior de la consola (página 17).
- ☐ **tarjeta microSDHC** — **x 1**
  Notas:
  - La tarjeta microSDHC viene dentro de la ranura para tarjetas microSD (página 59). La tarjeta microSDHC no es un accesorio fabricado por Nintendo, sino por terceros.
  - La capacidad de la tarjeta microSDHC está indicada en la caja.
- ☐ **tarjetas RA** — **x 6**
  Nota: Las tarjetas RA (realidad aumentada) se utilizan con la aplicación Juegos RA: Realidad Aumentada, que viene instalada en la consola (página 28).
- ☐ **guía rápida**
  ☐ **manual de instrucciones** — **x 1**

(Solo para New Nintendo 3DS)

- ☐ **cubiertas de New Nintendo 3DS** (KTR-009/KTR-010) — **Cubierta superior x 1**, **Cubierta inferior x 1**
  - Coloca la cubierta superior antes de utilizar la consola (página 25).
  - La cubierta inferior viene colocada de fábrica.

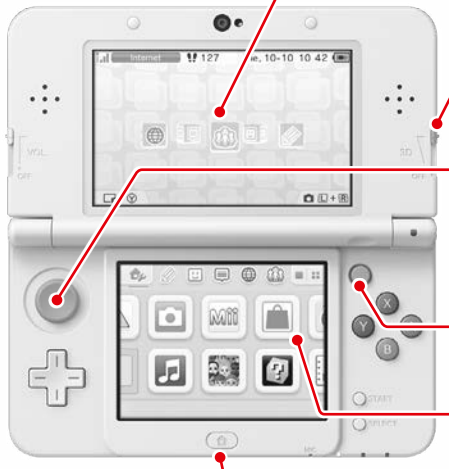
Esta caja no incluye adaptador de corriente.

Para recargar tu consola, necesitas el adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado).

También puedes utilizar el adaptador de corriente incluido con las consolas Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.

Adaptador de corriente incluido con las consolas Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL	✔
Bloque de alimentación incluido con las consolas Nintendo DS™ y Nintendo DS™ Lite	✘

new NINTENDO 3DS™ | new NINTENDO 3DS™ XL



Pantalla 3D
Muestra imágenes 3D con la función 3D superestable (página 23).

Regulador 3D
Ajusta la profundidad de las imágenes 3D (página 24).

Botón deslizante
Permite movimientos de gran precisión (página 16).

Palanca C
Reacciona a la presión ejercida sobre ella y posibilita un movimiento fácil y preciso (página 16).

Pantalla táctil
Permite controlar juegos y programas compatibles tocándola con el lápiz o deslizando el lápiz por ella (página 16).

Botón HOME
Abre el menú HOME (página 26).

Comparativa

New Nintendo 3DS
Una consola ligera y fácil de transportar con cubiertas intercambiables (se venden por separado).

New Nintendo 3DS XL
Maximiza tu experiencia de juego con una pantalla superior un 57 % más grande que la de la consola New Nintendo 3DS.

Comparada con New Nintendo 3DS…

Pantalla un 57 % más grande

Una experiencia 3D más clara y cómoda

3D superestable

La cámara interior sigue la posición de tu cara.
Si te mueves…
La pantalla 3D se adapta a tus movimientos para que puedas verla con mayor comodidad.

Al seguir la posición de tu cara mediante la cámara interior, la función 3D superestable proporciona una experiencia 3D óptima (página 23).

Disfruta de servicios en línea con un

Nintendo Network ID

NINTENDO NETWORK

Con un Nintendo Network™ ID podrás disfrutar de distintas funciones de Nintendo Network.

Nintendo eShop	Miiverse	
Descarga programas gratuitos y versiones de prueba de Nintendo eShop.	Comunícate con otros usuarios de todo el mundo mediante Miiverse™.	Utiliza tus fondos de Nintendo eShop con tu consola New Nintendo 3DS o Wii U™.

Esperamos que disfrutes de estos servicios creándote un Nintendo Network ID (página 38).

¡Descubre los últimos lanzamientos!

Nintendo eShop

Conéctate a internet y entra en Nintendo eShop para enterarte de las novedades, ver vídeos de programas, comprar programas descargables y probar versiones demo.

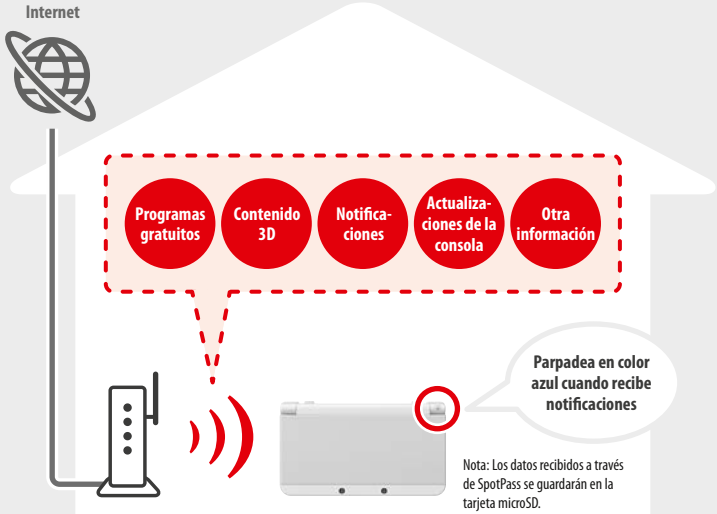
En Nintendo eShop podrás comprar…

Programas descargables	Juegos de la consola virtual	Programas de Nintendo DSiWare™
Adquiere programas exclusivos de Nintendo eShop o versiones descargables de programas en tarjeta.	Tenemos a tu disposición juegos clásicos de consolas como NES™, Game Boy™ y Game Boy™ Color.	Podrás adquirir programas lanzados originalmente para Nintendo DSi (Nintendo DSiWare).

Recibe actualizaciones e información

SpotPass™

En determinadas ocasiones, como cuando tengas la consola en modo de espera (es decir, cerrada, pero no apagada), la consola buscará automáticamente puntos de acceso inalámbrico para conectarse a internet y poder intercambiar datos.



Nota: Los datos recibidos a través de SpotPass se guardarán en la tarjeta microSD.

Para poder conectarte con un punto de acceso inalámbrico, deberás configurar una conexión a internet (página 40).

Notas:

- La función SpotPass podría no estar disponible si un programa abierto está usando ciertas funciones. La función SpotPass no estará disponible durante la comunicación inalámbrica local (página 26) ni durante el uso de programas de Nintendo DS o Nintendo DSi.
- Dependiendo del tipo de datos que recibas, el indicador de notificación podría no encenderse.
- Para descargar programas gratuitos se requiere un Nintendo Network ID (página 38).

Una base de recarga (se vende por separado) facilita la recarga.

Base de New Nintendo 3DS (KTR-007)

Base de New Nintendo 3DS XL (RED-007)

Comunícate automáticamente con otras consolas de Nintendo

StreetPass™

Gracias a esta función, tu consola buscará automáticamente otras consolas de la familia Nintendo 3DS e intercambiará datos cuando te cruces con sus dueños por la calle, en el tren o en cualquier lado.

Nota: Se añadirá una notificación a la lista de notificaciones (página 31).

En determinadas ocasiones, se intercambiarán automáticamente datos si pasas junto a alguien que haya registrado el mismo juego en StreetPass, como, por ejemplo, si la consola está en modo de espera (cerrada, pero no apagada).

El registro de StreetPass se guarda en la consola.

Notas:

- Un máximo de 12 títulos pueden usar a la vez StreetPass.
- Los ajustes de la comunicación espontánea (Contact Mode) de algunos juegos de Nintendo DS y Nintendo DSi no se guardarán y deberán configurarse al jugar a los juegos compatibles. Asimismo, tampoco es posible intercambiar datos de StreetPass para títulos de Nintendo 3DS mientras se están usando títulos de Nintendo DS o Nintendo DSi.
- No se podrán transmitir datos si la consola está apagada o la comunicación inalámbrica está desactivada (página 30).
- La función StreetPass podría no estar disponible si un programa abierto está usando ciertas funciones. La función StreetPass no estará disponible durante la comunicación inalámbrica local (página 26) o cuando la consola esté conectada a internet.

Índice

- Contenido de la caja 4
- Información sobre salud y seguridad 11

Preparativos

Nombres de los componentes y sus funciones 15

Recarga de la batería 18

Cómo encender y apagar la consola 19
- Configuración de la consola por primera vez 19
- El teclado 21
- Indicador de encendido 22
- Capacidad de la batería 22

Cómo ajustar las imágenes 3D 23
- Cómo ver correctamente las imágenes 3D 23
- Cómo ajustar la profundidad de las imágenes 3D 24

Cómo cambiar las cubiertas 25

Programas

Menú HOME 26
- Manual electrónico del menú HOME 27
- Iconos de programas 27
- Cómo iniciar un programa 29
- Manuales electrónicos de programas 29
- Ajustes del menú HOME 30
- Aplicaciones del menú HOME 31

Programas en tarjetas de juego 33
- Cómo usar una tarjeta de juego 34

Programas descargables 36
- Cómo iniciar los programas 36

Configuración de la consola

Configuración de la consola 37

Ajustes del Nintendo Network ID 38
- Cómo crear o vincular un Nintendo Network ID 39

Configuración de internet 40
- Requisitos para conectarse a internet 40
- Conexión a internet 41

Control parental 45
- Restricciones disponibles 45
- Configuración del control parental 46

Gestión de datos 47

Otras opciones 48
- Transferencia 49
- Actualización 57
- Formateo 58

Solución de problemas

Cómo cambiar la tarjeta microSD y la batería 59

Si se llena la tarjeta microSD… 62

Solución de problemas 63

- Especificaciones técnicas 71
- Información de contacto 72

Información sobre salud y seguridad

Para usar este producto de forma segura, lee con detenimiento la información sobre salud y seguridad. Los niños deben usar este producto bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA SOBRE EL USO DE LA FUNCIÓN 3D

La función 3D no es adecuada para niños de seis años o edad inferior.

- La función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior. Por lo tanto, se recomienda que los padres o tutores usen el control parental para restringir la función 3D en el caso de que niños de seis años o edad inferior tengan acceso a la consola.
- No todas las personas ven igual las imágenes 3D. Si no ves las imágenes 3D con claridad, desactiva la función 3D y usa solo imágenes 2D. Si fijas la vista prolongadamente en imágenes 3D mal formadas (por ejemplo, imágenes dobles), podrías sufrir problemas tales como vista cansada, sequedad ocular, dolores de cabeza, rigidez de hombros, mareos, náuseas, fatiga o malestar general.
- Si notas cansancio o malestar al mirar las imágenes 3D, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada media hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- No utilices la función 3D cuando viajes en coche o en medios de transporte público. El movimiento constante puede hacer que las imágenes 3D no se vean claras y provoquen mareos y vista cansada.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

- Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca antes uno.
- Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
- Se recomienda a padres y tutores que vigilen a los niños mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis síntomas como **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**

Precauciones para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas:

1. No juegues si estás cansado o tienes sueño.
2. Juega siempre en lugares bien iluminados.
3. Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D).

ADVERTENCIA SOBRE LA FATIGA VISUAL Y LOS MAREOS

Al jugar a videojuegos durante mucho tiempo seguido (no necesariamente mucho tiempo en el caso de usar la función 3D) podrías sentir molestias en los ojos. Además, algunos jugadores podrían sufrir mareos. Sigue estas recomendaciones para evitar problemas como la fatiga visual, los mareos y las náuseas:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Si sientes cansancio o dolor en los ojos mientras juegas, o si notas fatiga, mareos o náuseas, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Al jugar durante varias horas seguidas, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación cutánea, sigue estas recomendaciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz, no lo agarres con fuerza ni hagas mucha presión sobre la pantalla. Si sientes cansancio o dolor en las manos, las muñecas o los brazos mientras juegas, o si notas síntomas como **hormigueo**, **entumecimiento**, **quemazón o agarrotamiento**, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA

La consola puede emitir ondas de radio que pueden interferir con aparatos electrónicos que se encuentren cerca, incluidos los marcapasos.

- No utilices la comunicación inalámbrica de la consola a menos de 25 centímetros de un marcapasos. Si tienes implantado un marcapasos u otro dispositivo médico, no utilices la comunicación inalámbrica de la consola sin consultar antes a tu médico o al fabricante del dispositivo en cuestión.
- En ciertos lugares, como hospitales o aviones, la comunicación inalámbrica podría no estar permitida. Respeta las normas del lugar en el que te encuentres.

ADVERTENCIAS SOBRE LA BATERÍA

Tu consola tiene una batería de ion-litio. Las fugas o la combustión de la batería pueden producir lesiones o daños en la consola.

Recomendaciones para evitar fugas o la combustión de la batería:

- No dañes la batería.
- Evita que la batería sufra golpes y vibraciones, o que entre en contacto con líquidos.
- No desmontes, deformes ni intentes reparar la batería.
- No expongas la batería a temperaturas elevadas ni la arrojes al fuego.
- No toques los terminales de la batería con objetos metálicos ni provoques un cortocircuito con ellos.
- Coloca siempre la tapa de la batería (cubierta inferior).

En caso de fuga:

No toques la batería si detectas fugas, y ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo. Para evitar tocar con las manos cualquier líquido procedente de la fuga, limpia a conciencia el exterior de la consola con un paño suave ligeramente humedecido. Si tocas el líquido con las manos o con cualquier otra parte del cuerpo, lava la parte afectada con agua abundante. Si algún líquido de la batería entra en contacto con tus ojos, podría causarte lesiones. Si ocurriese, lávatelos inmediatamente con agua abundante y acude a un médico.

ADVERTENCIA AL CARGAR LA CONSOLA

Utiliza un adaptador de corriente y una batería compatibles.

Si usas un adaptador de corriente o una batería que no sean compatibles, podrían producirse fugas, combustión o explosión de la batería, que a su vez podrían provocar fuego o electrocución. Con la consola New Nintendo 3DS, utiliza únicamente la batería de New Nintendo 3DS (KTR-003). Con la consola New Nintendo 3DS XL, utiliza únicamente la batería de la consola Nintendo 3DS XL (SPR-003). Utiliza únicamente el adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado).

Usa el adaptador de corriente con el voltaje adecuado (CA 220-240 V).

Asegúrate de conectar correctamente el adaptador de corriente al conector del adaptador de corriente de la consola. Para extraer el adaptador de corriente de la toma de corriente, agárralo firmemente y tira de él.

No utilices transformadores de viaje ni enchufes reguladores que permitan reducir la intensidad de la corriente. Tampoco uses reguladores de luz incandescente ni adaptadores o cargadores de corriente alterna para coches.

No uses el adaptador de corriente si el cable o el conector están dañados.

Podrías provocar fuego o electrocución.

- Evita tirar del cable o modificarlo. Procura no forzarlo, pisarlo ni retorcerlo.
- Evita colocar objetos pesados sobre el cable.
- Mantén el cable alejado de fuentes de calor como radiadores o fuegos de cocina.
- Si usas la consola mientras se carga, evita tirar del cable y procura que no se enrede.

Si el adaptador sufre algún daño, ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo. No trates de reparar el adaptador por tu cuenta.

El adaptador de corriente es únicamente para interiores.

No toques el conector del adaptador de corriente ni ningún otro conector de la consola con los dedos ni con objetos metálicos.

No toques la consola ni el adaptador de corriente si hay una tormenta mientras estás cargando la consola.

ADVERTENCIAS GENERALES

Este producto no es adecuado para niños menores de 36 meses. Mantén la consola lejos del alcance de niños pequeños y mascotas.

Los niños pequeños podrían meterse en la boca el lápiz, el adaptador de corriente, la tarjeta microSD u otros accesorios y causarse lesiones.

No utilices los auriculares a un volumen demasiado alto.

Usar los auriculares a un volumen demasiado alto durante mucho tiempo puede dañar los oídos. Cuando uses auriculares, mantenlos a un volumen que te permita seguir oyendo los sonidos a tu alrededor. Si notas problemas como fatiga o pitidos en los oídos, deja de usar auriculares. Si los síntomas no cesan, acude a un médico.

No acerques la vista al transceptor de infrarrojos.

Mirar directamente al transceptor de infrarrojos puede dañar la vista y causar otros problemas.

Usa la consola con cuidado

No expongas la consola a temperaturas elevadas ni a la luz directa del sol durante largos periodos de tiempo.

Evita que la consola entre en contacto con líquidos, y no la utilices con las manos húmedas o grasientas.

Si algún líquido entra en contacto con la consola, apágala inmediatamente, desconecta el adaptador de corriente y retira la tapa del compartimento de la batería y la propia batería. A continuación, limpia el exterior con un paño suave ligeramente humedecido (usa solamente agua).

No ejerzas demasiada fuerza sobre la consola.

- No presiones innecesariamente las pantallas de cristal líquido. Usa el lápiz incluido con la consola, o el objeto que el programa que estés utilizando especifique en las instrucciones de la pantalla. No utilices las uñas ni objetos demasiado duros que puedan dejar marcas en la pantalla.
- No muevas el botón deslizante con fuerza hacia los lados.
- No manejes la palanca C con las uñas ni con objetos duros.
- No dobles el lápiz ni apliques una fuerza excesiva al usarlo.

No desmontes ni trates de reparar la consola.

Si la consola está dañada, ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo. No toques las zonas dañadas y evita el contacto con líquidos procedentes de fugas.

Utiliza únicamente accesorios compatibles con la consola.

Ten cuidado con las personas y objetos a tu alrededor cuando uses la consola.

Limpieza de la consola:

Desconecta la consola del adaptador de corriente antes de limpiarla. Humedece un paño con agua templada, escúrrelo bien y limpia la consola con él. A continuación, pásale un paño suave y seco. Evita que la consola entre en contacto con diluyentes, disolventes de pintura, alcohol o cualquier otro tipo de disolvente o producto abrasivo.

Nombres de los componentes y sus funciones

Las funciones de estos componentes se explican en este mismo manual.

Cámara interior

Se emplea para la función 3D superestable (página 23) y en programas diseñados específicamente para su uso.

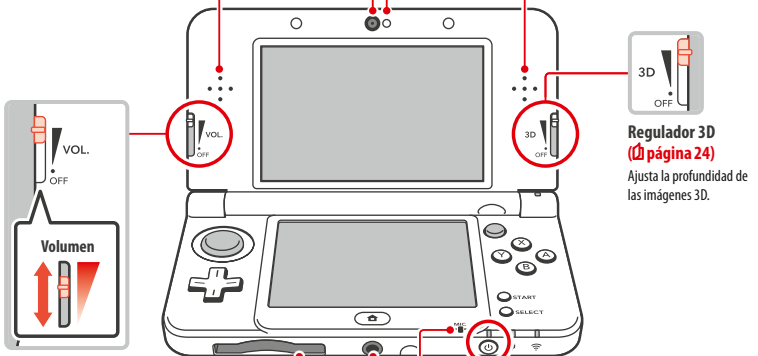
Indicador de infrarrojos

Ayuda a la función 3D superestable a seguir la posición de tu cara en lugares poco iluminados (página 23).

Nota: Podrías ver una luz roja al utilizar esta función en lugares poco iluminados.

Altavoz izdo.

Altavoz dcho.



Regulador 3D (página 24)

Ajusta la profundidad de las imágenes 3D.

Control de volumen

Deslízalo para ajustar el volumen.

Nota: El sonido de obturador de cámara siempre se reproducirá a un volumen fijo independientemente del ajuste del control de volumen.

Indicador de encendido (⏻) (página 22)

La luz indica que la consola está encendida.

Botón POWER (⏻) (página 19)

Ranura para tarjetas de juego (página 34)

Sirve para insertar tarjetas de Nintendo 3DS, tarjetas de Nintendo DS, tarjetas de Nintendo DSi y tarjetas con funciones adicionales para Nintendo DSi.

Conector de audio

Conecta aquí auriculares estéreo (disponibles en tiendas). Cuando los conectes, el sonido no saldrá por los altavoces.

Nota: Utiliza accesorios compatibles.

Micrófono

Se emplea en programas específicamente diseñados para su uso.

Indicador de notificación

Parpadea y cambia de color para mostrarte el estado de la consola.

- Notificación de SpotPass (parpadea 5 segundos en azul) (página 8)
- Mensaje de StreetPass (parpadea 5 segundos en verde) (página 9)
- Un amigo se ha conectado (parpadea 5 segundos en naranja) (página 31)
- Batería baja (parpadea en rojo) (página 22)

Pantalla de cristal líquido (pantalla 3D) (página 23)

Muestra imágenes 3D.

Botón deslizante

Se emplea en programas diseñados específicamente para su uso.

Nota: Si el botón deslizante no funciona correctamente, consulta la página 66.

Área NFC (comunicación de corto alcance)

Sitúa accesorios amiibo™ u otros objetos compatibles con NFC sobre esta área para leer o guardar datos en determinados programas.

Cruz de control

Pantalla de cristal líquido (pantalla táctil)

Pantalla sensible a la presión que permite usar controles táctiles. Con los títulos que sean compatibles con este sistema de control, usa el lápiz que se incluye.

Controles de la pantalla táctil

Tocar

Consiste en tocar ligeramente la pantalla con el lápiz.

Deslizar

Consiste en desplazar el lápiz por la superficie de la pantalla.

Palanca C

Se emplea en programas específicamente diseñados para su uso o en sustitución del botón deslizante Pro de Nintendo 3DS en programas compatibles con este accesorio.

Los programas compatibles con el botón deslizante Pro se identifican mediante este icono en su embalaje:

Botón deslizante Pro

Botones de control (botones A, B, X e Y)

Botón START
Botón SELECT

Indicador de recarga (página 18)

La luz naranja indica que se está cargando la batería.

Indicador de la conexión inalámbrica

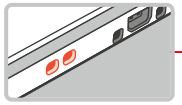
Se iluminará en amarillo si la comunicación inalámbrica y la función NFC están activadas y permanecerá apagado cuando se encuentren desactivadas. La luz parpadeará cuando se estén transmitiendo o recibiendo datos.

Notas:

- La luz del indicador será más tenue en el modo de espera.
- La comunicación inalámbrica y la función NFC se pueden activar y desactivar en los ajustes del menú HOME (página 30).

Botón HOME

Muestra el menú HOME (página 26).



Enganche de la correa

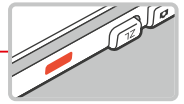
Aquí podrás sujetar una correa (se vende por separado) a la consola.

Cubierta superior (solo New Nintendo 3DS)

Si tienes una consola New Nintendo 3DS, puedes cambiar las cubiertas por otras (se venden por separado) (página 25).

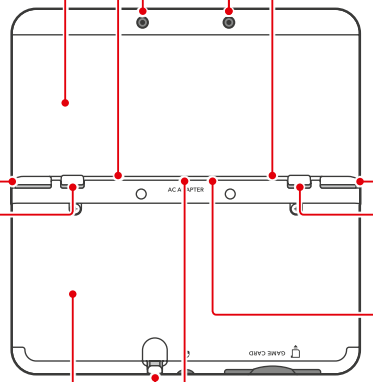
Cámaras exteriores

Se emplean en programas específicamente diseñados para su uso. Estas dos cámaras permiten hacer fotografías y vídeos 3D.

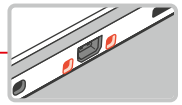


Transceptor de infrarrojos

Envía y recibe señales infrarrojas con programas que usan esta tecnología.



Botón R
Botón ZR
Botón L
Botón ZL



Conectores de la base

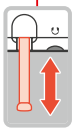
Permiten recargar la consola a través de la base de recarga (se vende por separado) (página 8).

Tapa del compartimento de la batería (cubierta inferior)

Se puede retirar para cambiar la tarjeta microSD o la batería (página 59).

Notas:

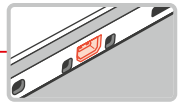
- Los usuarios de una consola New Nintendo 3DS pueden cambiar las cubiertas inferior y superior por otros modelos (se venden por separado) (página 25).
- Retira la tapa solo cuando necesites cambiar la tarjeta microSD, la batería o la cubierta.



Hueco para el lápiz

Sirve para guardar el lápiz.

Nota: No introduzcas en este hueco ningún otro objeto que no sea el lápiz incluido con esta consola.



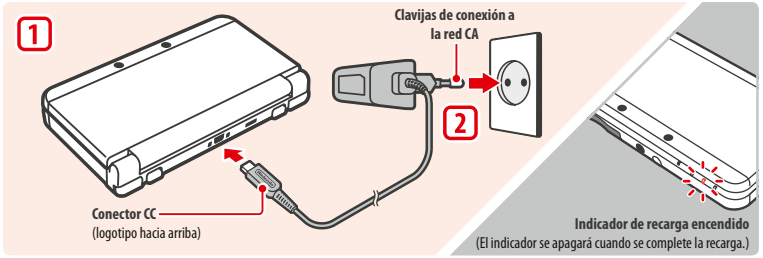
Conector del adaptador de corriente (página 18)

Permite conectar el adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado).

Recarga de la batería

Antes de utilizar la consola por primera vez, deberás cargar la batería.

Para recargar la consola necesitas el adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado). También puedes utilizar el adaptador de corriente incluido con las consolas Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.



1 Inserta el conector CC del adaptador de corriente en la consola

Nota: Asegúrate de que el conector CC tenga el logotipo mirando hacia arriba antes de insertarlo en la consola.

2 Enchufa el adaptador de corriente en una toma de corriente de 220-240 V

El indicador de recarga de la consola se encenderá para indicar que la consola se está cargando y se apagará cuando la recarga haya finalizado. Una vez finalizada la recarga, desenchufa el adaptador de corriente de la toma de corriente y extrae el conector CC de la consola.

Notas:

- El indicador de recarga podría permanecer encendido después de haberse cargado la consola si hay algún programa en uso. Esto no es un defecto de la consola.
- Para desconectar el adaptador de corriente de la consola, sujeta la consola y tira del conector CC del adaptador de corriente, no del cable.

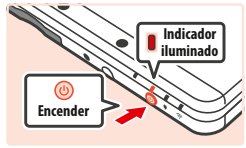
Acerca de la recarga

- Con la consola apagada, la batería tarda unas tres horas y media en cargarse completamente. El tiempo de recarga varía dependiendo de la carga restante de la batería, y de si se usa la consola mientras se carga.
- Carga la consola en un lugar cuya temperatura esté entre 5 y 35 °C. Si la temperatura ambiente queda fuera de este rango, la batería podría no cargarse e incluso deteriorarse. Con temperaturas bajas, la batería podría no llegar a cargarse del todo.
- Al descargarse y recargarse, la capacidad de la batería se reduce con el tiempo. Tras 500 recargas, la capacidad de la batería podría reducirse al 70 % de la ofrecida en el momento de su compra.
- Asegúrate de cargar la batería al menos una vez cada seis meses. Las baterías de ion-litio pierden lentamente su carga si no se utilizan durante un tiempo. Podría resultar imposible recargar la batería si no se ha utilizado la consola durante mucho tiempo.
- Cambia la batería (página 59) si crees que su capacidad ha disminuido considerablemente. Las baterías de repuesto se venden por separado. Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo para obtener información sobre cómo adquirir una (página 72).

Cómo encender y apagar la consola

El botón POWER sirve tanto para encender como para apagar la consola. La primera vez que inicies la consola, tendrás que configurarla.

Pulsa el botón POWER para encender la consola. El indicador de encendido se iluminará para señalar que la consola está encendida.



Notas:

- Una vez encendida la consola, puede que el menú HOME tarde algunos segundos en mostrarse.
- Para obtener más información acerca del indicador de encendido y de la capacidad de la batería, ve a la página 22.

Modo de espera y apagado

Modo de espera

Si cierras la consola, la partida quedará en pausa y se activará el modo de espera. En el modo de espera, SpotPass (página 8) y StreetPass (página 9) estarán activos, pero se ahorrará batería.

Nota: El modo de espera no se activará cuando se estén usando algunos programas o cuando se realicen algunas tareas. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.

Cómo apagar la consola

Pulsa el botón POWER para acceder al menú de apagado. Toca la opción APAGAR y la consola se apagará. Para apagar la consola sin acceder a este menú, simplemente mantén pulsado el botón POWER.

Configuración de la consola por primera vez

Cuando enciendas por primera vez la consola, tendrás que configurarla. Si la consola va a ser usada por un niño, un adulto debe asegurarse de seguir estos pasos. Los siguientes pasos se realizan seleccionando con el lápiz las opciones que aparecen en la pantalla táctil (página 16).

1 Elige el idioma de la consola

Toca el idioma que quieras usar y luego toca OK.

2 Calibra la pantalla 3D

Para ver correctamente imágenes 3D, sigue las instrucciones en pantalla. (Consulta el apartado "Cómo ajustar las imágenes 3D" en la página 23.)

3 Establece la fecha y la hora

Toca ▽ o △ para establecer la fecha y la hora.
Cuando hayas terminado, toca ACEPTAR.

4 Escribe un nombre de usuario

Notas:

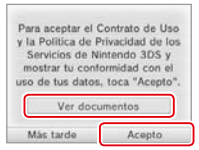
- Para saber cómo usar el teclado, ve a la página 21.
- Los nombres pueden tener 10 caracteres como máximo.
- El nombre que elijas aparecerá en otras consolas Nintendo 3DS y Nintendo DS a través de la comunicación inalámbrica, así que no escribas nada que pueda ser ofensivo. Si empleas lenguaje inapropiado, tu nombre podría no mostrarse en otras consolas de la familia Nintendo 3DS.

5 Indica la fecha de tu cumpleaños

6 Selecciona tu país y tu región de residencia

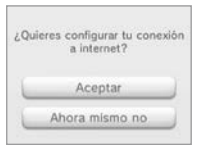
7 Acepta el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS

Lee la información y toca ACEPTO. Si quieres aceptar los términos en otro momento, toca MÁS TARDE.


Para aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS y mostrar tu conformidad con el uso de tus datos, toca "Acepto".
Ver documentos
Más tarde
Acepto

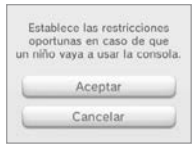
8 Configura la conexión a internet (página 40)

Al conectarte a internet, podrás intercambiar datos a través de SpotPass, así como jugar en línea con aquellos juegos y programas que lo permitan. Para configurar estas opciones en otro momento, toca AHORA MISMO NO.

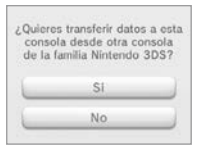


9 Configura el control parental (página 45)

El control parental limita el acceso que pueden tener los menores a ciertos contenidos y funciones, como navegar por internet o la comunicación en línea con otros usuarios.
Si un menor va a usar la consola, un padre o tutor debería configurar los ajustes del control parental.
Nota: El uso de la función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior. Para evitar el uso de la función 3D, desactívala manualmente seleccionando el ajuste correspondiente del control parental.



10 Realiza una transferencia de datos (página 49)



Si posees otra consola de la familia Nintendo 3DS y quieres transferir sus datos a la nueva consola, ten en cuenta lo siguiente:

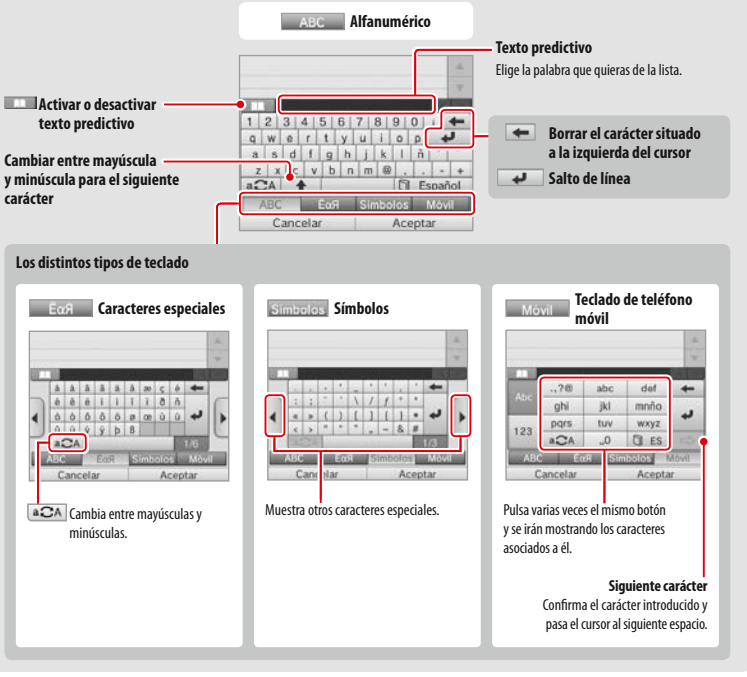
- Realiza en la nueva consola los pasos de la configuración inicial descritos arriba antes de iniciar la transferencia.
- No juegues con la nueva consola antes de realizar la transferencia, ya que los datos de guardado de los programas descargables o preinstalados quedarían inutilizables.
- No crees ni vincules un Nintendo Network ID en la nueva consola antes de efectuar la transferencia. De lo contrario, no podrás transferir datos.

Ya has configurado la consola. Pulsa el botón HOME para acceder al menú HOME (página 26) y comenzar a usar tu consola.

El teclado

Cuando sea necesario introducir texto, se mostrará un teclado en la pantalla táctil. Toca un carácter para introducirlo.

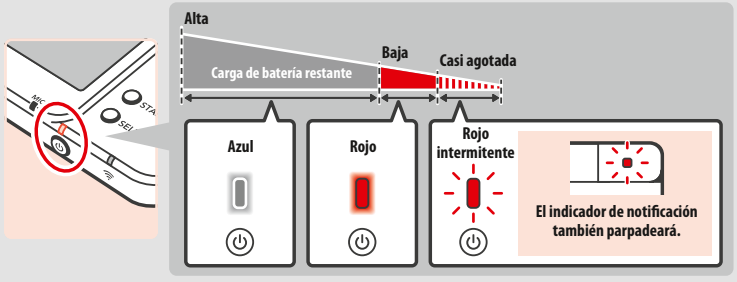
Teclado estándar


ABC Alfanumérico
Texto predictivo
Elige la palabra que quieras de la lista.
Activar o desactivar texto predictivo
Cambiar entre mayúscula y minúscula para el siguiente carácter
Borrar el carácter situado a la izquierda del cursor
Salto de línea
Español
ABC
ÉøÑ
Símbolos
Móvil
Cancelar
Aceptar
Los distintos tipos de teclado
ÉøÑ Caracteres especiales
Símbolos Símbolos
Móvil Teclado de teléfono móvil
Cambia entre mayúsculas y minúsculas.
Muestra otros caracteres especiales.
Pulsa varias veces el mismo botón y se irán mostrando los caracteres asociados a él.
Siguiente carácter
Confirma el carácter introducido y pasa el cursor al siguiente espacio.

Teclado numérico

Indicador de encendido

La luz azul indica que la consola está encendida; la luz roja, que queda poca batería; y la luz roja intermitente, que la batería está a punto de agotarse.

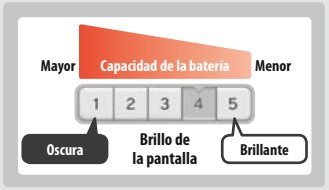


Nota: Si la luz del indicador de encendido está roja, guarda la partida cuanto antes y pon la batería a recargar. Si la batería se agota antes de que guardes los datos, podrías perderlos. El indicador de encendido se ilumina en azul y se apaga regularmente cuando la consola está en modo de espera (página 19), que consume menos batería.

Capacidad de la batería

La duración de la batería puede variar en función de diversos factores, como los programas que se estén utilizando, la cantidad de datos enviados y recibidos a través de la comunicación inalámbrica y la temperatura ambiente. Por tanto, la duración que se indica en este manual es aproximada.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Con programas de Nintendo 3DS	3,5-6 horas aproximadamente	3,5-7 horas aproximadamente
Con programas de Nintendo DS	6,5-10,5 horas aproximadamente	7-12 horas aproximadamente



La duración de la batería dependerá del brillo de las pantallas LCD.

Nota: La función de brillo automático cambia el brillo y el gradiente de color automáticamente según el nivel de luz ambiental con el fin de alargar la duración de la batería. También se consume menos batería si se activa el modo de ahorro de energía (página 30).

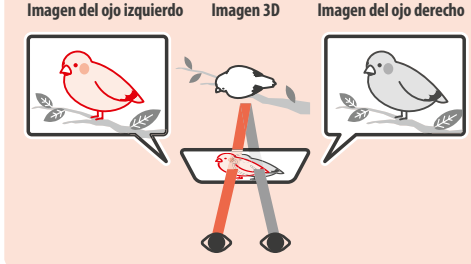
Activar el modo de espera (página 19) permite ahorrar batería mientras se mantiene activa la comunicación inalámbrica con SpotPass y StreetPass, por ejemplo. Con la batería cargada, la consola puede permanecer 3 días en modo de espera.

Nota: El indicador de encendido parpadeará lentamente cuando la consola se encuentre en modo de espera. Algunos programas no permiten que la consola entre en modo de espera: si se cierra la consola mientras se usa uno de estos programas, el indicador de encendido permanecerá constantemente iluminado. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.

Cómo ajustar las imágenes 3D

La pantalla superior permite ver imágenes 3D. Utiliza el regulador 3D para seleccionar la profundidad del efecto tridimensional con la que te encuentres más cómodo.

Los efectos 3D de la consola se crean aprovechando la disparidad binocular (la habilidad de interpretar imágenes 3D debido a la diferencia de posición entre el ojo izquierdo y el derecho). Gracias a la capacidad de la pantalla 3D para ofrecer una imagen al ojo izquierdo y otra ligeramente distinta al ojo derecho, se logra un efecto tridimensional realista y convincente.



Cómo ver correctamente las imágenes 3D

Sigue los pasos que se indican a continuación para ver correctamente las imágenes 3D.

1 **Mira directamente a la pantalla 3D.**

2 **Mantén la pantalla a una distancia apropiada de tus ojos.**

- Ajusta la distancia hasta que veas las imágenes 3D con facilidad.

3D superestable

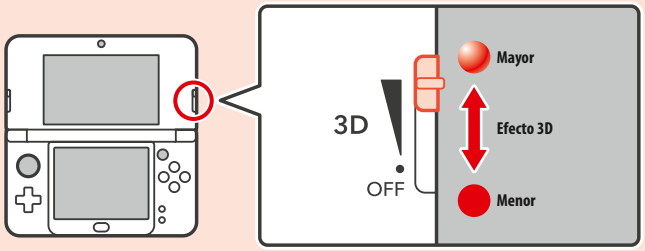
Esta función exclusiva de las consolas New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL te permite mover la cara o la consola mientras juegas sin perder calidad de imagen, lo que facilita la visualización de imágenes 3D. Esto se consigue detectando tu rostro a través de la cámara interior y ajustando la imagen 3D en función de la posición de tus ojos. Para obtener más información acerca del sistema de reconocimiento facial, consulta la página 65. Para obtener más información sobre cómo activar y desactivar la función 3D superestable, consulta la página 48.

Notas:

- Si se mira a la pantalla desde un lado, fuera del campo de visión de la cámara interior, podría perderse el efecto 3D y las imágenes podrían aparecer más oscuras o incluso dobles. Para obtener más información acerca de cómo visualizar correctamente las imágenes 3D, utiliza la opción "Calibración 3D" de la configuración de la consola (página 48).
- La función 3D superestable no estará disponible mientras estés utilizando las cámaras interior o exteriores.
- Las imágenes 3D se pueden desactivar mediante el control parental (página 45).
- No veas imágenes 3D bajo la luz directa del sol o de otra fuente intensa de luz. Bajo estas condiciones resulta más difícil ver imágenes 3D.
- En determinados entornos puede resultar difícil ver imágenes 3D (página 64).

Cómo ajustar la profundidad de las imágenes 3D

Usa el regulador 3D situado a la derecha de la pantalla 3D para aumentar o reducir la profundidad del efecto 3D. Si tienes dificultades para ver una imagen con el regulador en su posición más alta (mayor efecto 3D), mueve el regulador hacia abajo hasta que puedas ver la imagen sin dificultades. Cuando te acostumbres a la función 3D, puede que prefieras subir el regulador 3D para obtener un mayor efecto.



- Mueve el regulador 3D hacia abajo del todo para que las imágenes se muestren en 2D.

Notas:

- Si visualizas contenido incompatible con la función 3D, no se mostrará ninguna imagen 3D aunque muevas el regulador.
- Algunos contenidos, incluidos vídeos y fotos 3D, no permiten ajustar la profundidad del efecto 3D. En estos casos, solo podrás usar el regulador 3D para elegir entre imágenes 3D e imágenes 2D. Si el efecto 3D te resulta demasiado intenso al ver este tipo de contenidos, prueba a aumentar la distancia de separación entre la consola y tus ojos. Si continúas teniendo dificultades para percibir las imágenes 3D con claridad, visualízalas en 2D.

(Solo para New Nintendo 3DS)

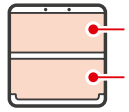
Cómo cambiar las cubiertas

Intercambiar cubiertas de New Nintendo 3DS (se venden por separado).

Asegúrate de que las cubiertas estén colocadas cuando enciendas la consola por primera vez.

Si la consola va a ser utilizada por un niño pequeño, los padres o tutores legales deberían ocuparse de cambiar las cubiertas.

Nota: Asegúrate de que la consola esté apagada y desconectada del adaptador de corriente.



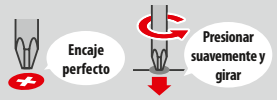
1 Afloja los tornillos de la cubierta inferior

Afloja con un destornillador de estrella (4 o 5 vueltas) los tornillos que sujetan la cubierta inferior.

Para evitar la pérdida de los tornillos, cada cubierta inferior va provista de dos tornillos especiales que no sobresalen cuando son aflojados y que se quedan en la cubierta cuando es retirada.

Cómo evitar dañar los tornillos

- Utiliza un destornillador de estrella del tamaño adecuado.
- Coloca la consola en una superficie plana, introduce el destornillador con cuidado en las cabezas y gira el destornillador en el sentido opuesto a las manecillas del reloj.

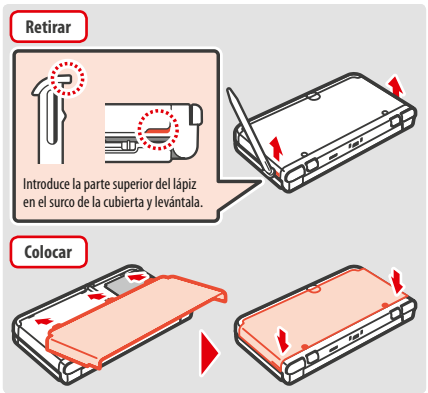


2 Con ayuda del lápiz, retírala y coloca las cubiertas nuevas

Coloca la consola en una superficie plana, introduce la parte posterior del lápiz entre la cubierta y la consola, y sepáralas cuidadosamente.

Notas:

- No introduzcas las uñas entre la cubierta y la consola. De lo contrario, podrías causarte lesiones.
- No emplees demasiada fuerza. De lo contrario, podrías dañar la consola o la cubierta.
- Retira y coloca también la cubierta superior de la manera descrita.



3 Aprieta los tornillos de la cubierta inferior

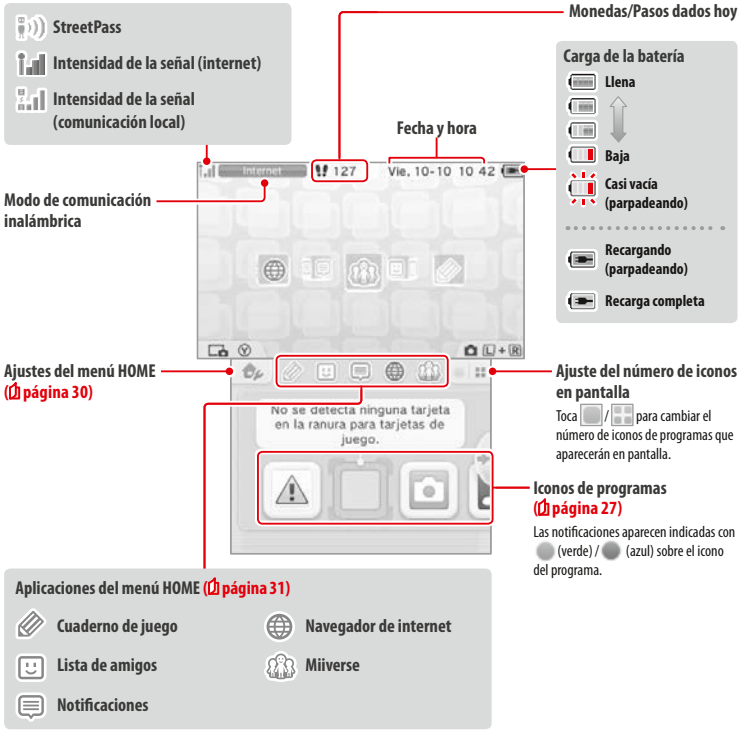
Nota: Asegúrate de que la cubierta inferior esté bien colocada y sus tornillos bien ajustados. Si la consola sufriera un golpe sin la cubierta inferior, la batería podría resultar dañada y ocasionar fuego o una explosión.

Menú HOME

Al encender la consola, se mostrará el menú HOME.

Para abrir un juego o programa, toca el icono correspondiente desde el menú HOME. En el menú HOME también podrás ver la hora y la fecha actuales, el estado de comunicación inalámbrica y el número de pasos que has dado ese día.

Además, si ves ● sobre el icono de un programa, sabrás que has recibido nueva información o actualizaciones para ese programa a través de SpotPass (página 8).


StreetPass
Intensidad de la señal (internet)
Intensidad de la señal (comunicación local)
Monedas/Pasos dados hoy
Fecha y hora
Carga de la batería
Llena
Baja
Casi vacía (parpadeando)
Recargando (parpadeando)
Recarga completa
Modo de comunicación inalámbrica
Internet
127
Vie. 10-10 10 42
Ajustes del menú HOME (página 30)
Ajuste del número de iconos en pantalla
Toca / para cambiar el número de iconos de programas que aparecerán en pantalla.
Iconos de programas (página 27)
Las notificaciones aparecen indicadas con ● (verde) / ● (azul) sobre el icono del programa.
No se detecta ninguna tarjeta en la ranura para tarjetas de juego.
Aplicaciones del menú HOME (página 31)
Cuaderno de juego
Navegador de internet
Lista de amigos
Miiverse
Notificaciones

Notas:

- Pulsa L y R simultáneamente para activar las cámaras y hacer fotos o leer un QR Code.
- Pulsa arriba, abajo o derecha en la cruz de control mientras mantienes pulsado Y para hacer una captura del menú HOME. Si pulsas arriba en la cruz de control, harás una captura de la pantalla superior. Si pulsas abajo, de la pantalla táctil. Si pulsas derecha, harás una captura de las dos pantallas. Podrás ver las capturas en la aplicación Cámara de Nintendo 3DS (página 28). (Si hay programas suspendidos [página 29], solo podrás hacer una captura de la pantalla táctil.)
- La imagen que aparece en la pantalla superior variará dependiendo del programa seleccionado. La imagen se moverá de un modo distinto si el micrófono detecta ruido.

Manual electrónico del menú HOME

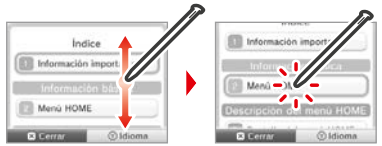
Toca el icono situado en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil y selecciona MANUAL ELECTRÓNICO DEL MENÚ HOME para consultar un manual detallado sobre el uso del menú HOME.

Ver manuales

1 Elige la parte que quieras consultar del contenido.

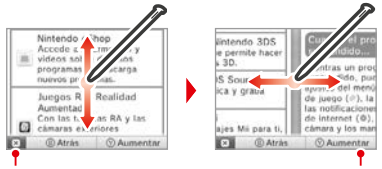
Usa el lápiz para moverte hacia arriba y hacia abajo por el índice del manual y selecciona la página que quieras consultar.

Nota: Pulsa el botón Y en el índice para cambiar el idioma del manual.



2 Desplázate por la página.

Usa de nuevo el lápiz para desplazarte por la página. Muévete a derecha e izquierda para cambiar de página.



Cerrar manual

Cambiar el tamaño de letra

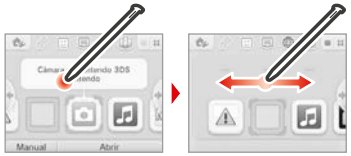
Iconos de programas

Los programas recibidos gratuitamente a través de SpotPass y los programas descargados a través de Nintendo eShop se añadirán en forma de iconos al menú HOME.

Cómo desplazarse por el menú y mover los iconos de programas

Desplazarse por el menú

Toca en la lista de programas y desliza el lápiz a izquierda o derecha para ver todos los programas y aplicaciones disponibles.



Toca

Desliza

Mover iconos de programas

Para mover un icono, mantén el lápiz sobre él hasta que se despegue del fondo. A continuación, arrástralo hasta el lugar en el que desees colocarlo y levanta el lápiz.

Tipos de iconos de programas

Iconos de programas de tarjetas de juego

Tarjeta de juego de Nintendo 3DS

Tarjeta de juego de Nintendo DS o Nintendo DSi

El icono del programa aparecerá al insertar la tarjeta de juego en la ranura para tarjetas de juego.

Iconos de programas y aplicaciones

Para obtener información acerca de cómo usar cada programa y aplicación, consulta su manual electrónico (página 29).

Información sobre salud y seguridad (página 11)
Lee información importante de salud y seguridad sobre tu consola.

Cámara de Nintendo 3DS
Aplicación que permite hacer fotos y vídeos 3D.

Nintendo 3DS Sound
Escucha música y graba sonidos.

Editor de Mii
¡Crea personajes Mii para ti, tu familia y amigos!

Plaza Mii de StreetPass
Aquí aparecerán los personajes Mii que te encuentres a través de StreetPass (página 9).

Nintendo eShop (página 7)
Accede a información y vídeos sobre diversos programas, y descarga nuevos programas.

Juegos RA: Realidad Aumentada
Con las tarjetas RA y las cámaras exteriores descubrirás sorprendentes juegos de realidad aumentada.

Atrapacaras
¡Un juego de disparos que convierte tu cara o las de tus amigos en enemigos!

Registro de actividad
Controla el número de pasos que das cuando llevas la consola contigo y el tiempo que dedicas a tus programas.

Modo descarga
¡Descarga demos y juega en modo multijugador!

Configuración de la consola (página 37)
Ajusta la configuración de la consola.

Otros iconos

Regalo
Verás este icono cuando se haya añadido un nuevo programa descargable al menú HOME. Toca el regalo para abrirlo.
El icono parpadeará si el programa aún no ha terminado de descargarse. Coloca la consola en modo de espera (página 19) cerca de un punto de acceso compatible para completar la descarga.

- Los programas y vídeos preinstalados en la tarjeta microSD también se mostrarán en el menú HOME.

Cómo iniciar un programa

Toca el icono del programa y luego ABRIR.

Cómo cerrar o suspender un programa

Pulsa el botón HOME mientras usas un programa para suspenderlo y abrir el menú HOME. Toca REANUDAR o pulsa de nuevo el botón HOME para volver al programa, o toca SALIR en el menú HOME para cerrarlo.

Notas:

- Para obtener más información acerca de las acciones que se pueden realizar mientras un programa está suspendido, consulta la página 31.
- También podrás abrir otro programa, pero para ello antes deberás cerrar el programa que tengas suspendido.

Guarda antes de cerrar un programa.

Si cierras un programa sin haber guardado tu progreso antes, los datos que no hayas guardado se perderán.

No extraigas la tarjeta ni apagues la consola mientras el programa esté suspendido.

Mientras un programa esté suspendido, no apagues la consola ni extraigas la tarjeta de juego o la tarjeta microSD. De lo contrario, podrías dañar los datos o perderlos.

Manuales electrónicos de programas

Si un programa incluye un manual electrónico, aparecerá la opción MANUAL cuando selecciones el icono del programa. Toca la opción para ver el manual electrónico. Los manuales también se pueden consultar mientras el programa está suspendido.

Nota: Los controles para ver el manual de un programa son los mismos que los del manual electrónico del menú HOME (página 27).

Ajustes del menú HOME

Toca en el menú HOME para configurar los ajustes o consultar el manual electrónico del menú HOME.

Cambiar tema	Selecciona un tema para cambiar el diseño del menú HOME. Podrás añadir más temas desde la tienda de temas.
Guardar o cargar diseño	Guarda tus diseños favoritos del menú HOME (el tema y la disposición de los iconos) y cambia rápidamente de uno a otro.
Brillo de las pantallas	Toca un número para cambiar el nivel de brillo.
Brillo automático	Cambia el brillo de las pantallas de forma automática según la iluminación externa. Nota: Esta función se desactivará mientras se esté usando la cámara o programas de Nintendo DS o Nintendo DSi.
Modo de ahorro de energía	Al activar este modo, el brillo de las pantallas se ajustará automáticamente dependiendo del contenido que muestren las pantallas con el fin de ahorrar batería. Al desactivarlo, el nivel de brillo de las pantallas permanecerá constante, pero la batería se agotará antes. Esta función está desactivada de fábrica.
C. inalámbrica / NFC	Activa y desactiva la comunicación inalámbrica y la función NFC.
Publicación de imágenes de Nintendo 3DS	Para publicar una captura de pantalla del menú HOME en redes sociales como Twitter y Facebook, abre el navegador de internet y accede a la aplicación de publicación de imágenes de Nintendo 3DS. Podrás obtener más información dentro de dicha aplicación.
Ajustes de amiibo	Configura los ajustes de amiibo. Para obtener más información acerca de amiibo, visita amiibo.nintendo.eu.
Ir a Nintendo eShop	Abre Nintendo eShop (página 7).
Configuración de la consola	Permite acceder a la configuración de la consola (página 37).
Manual electrónico del menú HOME	Abre el manual electrónico del menú HOME.

Aplicaciones del menú HOME

Para utilizar una aplicación, accede al menú HOME y toca su icono correspondiente ( ) en la parte superior de la pantalla táctil.

Notas:
- Para obtener más información acerca de cada aplicación, consulta su manual electrónico (página 29).
- El manual de Miiverse se puede consultar dentro de la propia aplicación.

Cuaderno de juego	Utiliza esta aplicación para tomar notas en cualquier momento.
Lista de amigos	Juega y comunícate con tus amigos a través de internet, estén donde estén. Nota: Los datos de los amigos se guardan de manera independiente en el Nintendo Network ID y en la lista de amigos de la consola. Los cambios que realices en la lista de amigos de la consola no afectarán a los datos de los amigos asociados al Nintendo Network ID (página 38).
Notificaciones	Recibe notificaciones de SpotPass y StreetPass de Nintendo y de los programas.
Navegador de internet	Navega cómodamente por internet.
Miiverse	Miiverse es un servicio en línea a través del cual los usuarios de todo el mundo pueden interactuar usando sus personajes Mii para compartir experiencias de juego, ideas o temas de interés común. Nota: Para escribir mensajes y comentarios en Miiverse es necesario vincular un Nintendo Network ID (página 38).

Cuando el programa está suspendido…

Mientras un programa está suspendido, puedes acceder a los ajustes del menú HOME, al cuaderno de juego , la lista de amigos , las notificaciones , el navegador de internet , Miiverse , la cámara y los manuales.

Para acceder a estas funciones, pulsa el botón HOME mientras usas un programa para suspenderlo y abrir el menú HOME.

Notas:
- En determinadas circunstancias (al usar la comunicación inalámbrica o las cámaras exteriores, por ejemplo), puede que no tengas acceso al menú HOME o a determinadas funciones. Algunos programas no usan ciertas funciones del menú HOME.
- Los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi no se pueden suspender.

Cuando uses la lista de amigos…

No compartas tu clave de amigo con personas que no conozcas

La lista de amigos está pensada para ti y para las personas que conoces. Si publicas tu clave de amigo en foros de internet o la compartes con gente que no conoces, te arriesgas a recibir datos no deseados o mensajes ofensivos. No compartas tu clave de amigo con gente que no conozcas.

Control parental (página 45)

Puedes restringir el uso de la lista de amigos mediante el control parental.

Protección de los niños contra sitios web inadecuados

Es posible restringir el uso del navegador mediante el control parental (página 45) para evitar que los niños accedan a páginas web peligrosas o inadecuadas.

Cuando uses Miiverse…

Dado que muchas personas podrán leer tus mensajes y comentarios en Miiverse, debes procurar no incluir ningún contenido inadecuado o que resulte ofensivo, ni difundir información personal tuya o de terceros. Para obtener más información, consulta la guía de Miiverse (https://miiverse.nintendo.net/guide/).

Control parental (página 45)

Puedes restringir el uso de Miiverse mediante el control parental.

Programas en tarjetas de juego

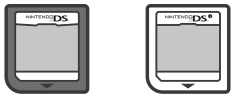
Cómo usar las tarjetas de juego con tu consola.

Nota: Si la consola está configurada en portugués, ruso o neerlandés, los títulos que no sean de Nintendo 3DS se verán en inglés. En algunos casos, el idioma del juego se podrá elegir dentro del programa.

En esta consola se pueden usar programas de Nintendo 3DS, de Nintendo DS, de Nintendo DSi y programas con funciones adicionales para Nintendo DSi.

Tarjeta de Nintendo 3DS

Tarjetas de Nintendo DS y de Nintendo DSi



Notas:

- Las imágenes 3D solo se mostrarán en títulos de Nintendo 3DS. Los títulos de Nintendo DS y Nintendo DSi no pueden ofrecer imágenes 3D.
- SpotPass, StreetPass y el menú HOME no funcionarán si se está usando un programa de Nintendo DS o de Nintendo DSi.
- Solo funcionarán los programas de Nintendo 3DS y Nintendo DSi destinados para su uso en la región de la consola. Los programas de otras regiones podrían no funcionar.
- Los títulos de Nintendo 3DS no pueden utilizarse en consolas Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.

Sistema de clasificación de juegos por edades PEGI (Pan European Game Information) [1113/ESP]

Categorías de clasificación por edades:

Contenidos aptos para mayores de 3 años

Contenidos aptos para mayores de 7 años

Contenidos aptos para mayores de 12 años

Contenidos aptos para mayores de 16 años

Contenidos aptos para mayores de 18 años

Descriptores de contenido

En el embalaje del producto se muestran descripciones del contenido cuando procede. Estos iconos indican los principales motivos para la clasificación por edades de un juego.

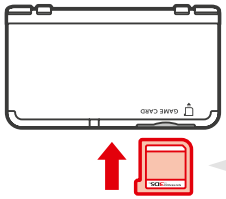
El icono "En línea" indica que un juego permite jugar con otros jugadores a través de internet.

El sistema PEGI se estableció para ayudar a padres y tutores a la hora de comprar videojuegos. Sustituyó a varios sistemas de clasificación por edades de diferentes países y en la actualidad es el principal sistema de clasificación por edades de Europa. Para obtener más información sobre PEGI, visita el sitio web http://www.pegi.info.

Nota: Este sistema de clasificación por edades no es ninguna indicación de la dificultad del juego, sino que proporciona información acerca de si un juego es adecuado para un determinado grupo de edad.

Cómo usar una tarjeta de juego

1 Inserta la tarjeta de juego en la ranura para tarjetas de juego

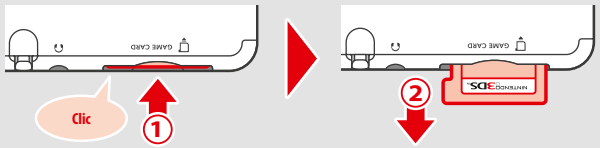


Comprueba la orientación de la tarjeta
El logotipo de la tarjeta debe estar orientado como se muestra en la imagen.

Notas:

- Si tienes dificultades para insertar la tarjeta, extráela y comprueba que esté orientada correctamente, como se muestra en la imagen. Si fuerzas una tarjeta mal orientada, podrían producirse daños en la tarjeta o en la consola.
- Extrae e inserta la tarjeta de juego únicamente cuando se muestre el menú HOME o cuando la consola esté apagada. (Con programas suspendidos, asegúrate de que estén cerrados antes de extraer la tarjeta.)

Presiona la tarjeta de juego y luego extráela



2 Toca el icono de la tarjeta de juego y luego toca ABRIR

Los títulos de Nintendo DS o de Nintendo DSi se mostrarán en formato expandido aprovechando toda la pantalla. Para verlos en su resolución original, pulsa el botón START o el botón SELECT cuando abras el programa y mantenlo pulsado hasta que se inicie.

3 Para más información, consulta el manual de instrucciones del título en cuestión

Cómo salir de un programa

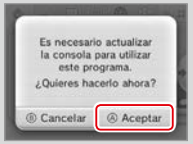
Pulsa el botón HOME para acceder al menú HOME y toca SALIR para abandonar el programa. (Si sales de un programa sin haber guardado, perderás los datos que no hayas guardado.)

- Toca REANUDAR para regresar al punto en el que te encontrabas cuando suspendiste el programa.
- Para salir de los títulos de Nintendo DS o de Nintendo DSi, guarda primero los datos. A continuación, pulsa el botón HOME y luego toca ACEPTAR.

Nota: Si pulsas el botón POWER, se cerrará el programa y se mostrará el menú de apagado (página 19).

Actualizaciones de la consola a través de juegos en tarjeta

Algunas tarjetas de juego contienen actualizaciones de la consola. Al usar dichas tarjetas, se mostrará un mensaje si es necesario actualizar la consola. Sigue las instrucciones en pantalla para actualizar tu consola (página 57).



Programas y accesorios incompatibles

La base de Nintendo 3DS, la base de Nintendo 3DS XL, el botón deslizante Pro de Nintendo 3DS y el botón deslizante Pro de Nintendo 3DS XL no son compatibles con esta consola.

Además de estos productos, tampoco se pueden utilizar los accesorios que se conectan a la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite a través de la ranura para cartuchos de Game Boy Advance™, ni ningún otro producto que para su funcionamiento requiera su uso conjunto con un cartucho de Game Boy Advance. Para obtener más información, visita support.nintendo.com.

Programas descargables

Disfruta de los programas gratuitos que se descargan a través de la función SpotPass y de los programas adquiridos en Nintendo eShop.

Esta consola está equipada con tecnología RF. Su potencia efectiva radiada es menor de 10 mW p. i. r. e. y su densidad espectral de potencia máxima es menor de -30 dBW/1MHz p. i. r. e. Estos parámetros pueden mantenerse con temperaturas entre 0 y 40 °C. En consecuencia, esta consola se encuentra dentro de los equipos de categoría 1 de la Decisión de la Comisión relativa al establecimiento de la clasificación inicial de los equipos radioeléctricos y equipos terminales de telecomunicación y los identificadores asociados (2000/299/CE).

Excepto los programas de Nintendo DSiWare (página 7), los programas descargados se guardarán en una tarjeta microSD. Los iconos de estos programas aparecerán en el menú HOME.

Podrás conseguir nuevos programas…

- Recibiéndolos gratuitamente a través de SpotPass (página 8).
- Adquiriéndolos a través de Nintendo eShop (página 7).

Precauciones sobre los programas descargados

- Dado que ciertos programas se transmiten automáticamente a través de SpotPass (página 8), se aconseja tener una tarjeta microSD insertada siempre en la consola.
- Puedes guardar hasta 40 títulos de Nintendo DSiWare en la memoria de la consola y hasta 300 programas descargables en una tarjeta microSD.
- Los programas descargados (incluidos los datos de guardado) solo podrán usarse en la consola en la que fueron originalmente descargados. Los programas que guardes en una tarjeta microSD no se podrán usar con ninguna otra consola.
- Para descargar programas gratuitos y versiones de prueba se requiere un Nintendo Network ID (página 38).
- Las versiones de prueba de programas pueden imponer limitaciones de uso basadas, por ejemplo, en el tiempo de uso o el número de usos. Una vez reunidos los requisitos para la limitación, se mostrará un mensaje cuando intentes iniciar el programa. Sigue las instrucciones para borrar el programa o accede a Nintendo eShop.
- Si la consola está configurada en portugués, ruso o neerlandés, los títulos que no sean de Nintendo 3DS se verán en inglés. En algunos casos, el idioma del juego se podrá elegir dentro del programa.
- Solo funcionarán los programas de Nintendo 3DS y Nintendo DSi destinados para su uso en la región de la consola. Los programas de otras regiones podrían no funcionar.

Cómo iniciar los programas

1 Toca el icono del programa y luego ABRIR

Los títulos de Nintendo DSiWare se mostrarán en formato expandido aprovechando toda la pantalla. Para verlos en su resolución original, pulsa el botón START o el botón SELECT cuando abras el programa y mantenlo pulsado hasta que se inicie.

2 Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones del programa que estés usando

- Para saber cómo abrir el manual electrónico, consulta la página 29.
- Para saber más sobre la clasificación por edades de los programas, consulta la página 33.
- Para saber cómo cerrar un programa, consulta la página 35.

Configuración de la consola

Aquí se pueden cambiar las opciones de conexión a internet, el control parental y otros ajustes de funciones básicas.

Toca el icono de la configuración de la consola en el menú HOME para abrirla.

El manual electrónico incluido en la aplicación contiene información de uso más detallada.

AJUSTES DEL NINTENDO NETWORK ID	Vincula o borra un Nintendo Network ID. También podrás modificar los ajustes del ID que tengas vinculado (página 38).	
CONFIGURACIÓN DE INTERNET	CONEXIÓN A INTERNET	Configura la conexión a internet (página 40).
	SPOTPASS	Cambia los ajustes de las descargas automáticas de contenido y del envío de información sobre la consola.
	CONEXIONES DE NINTENDO DS	Configura la conexión a internet para los programas de Nintendo DS.
	INFORMACIÓN ADICIONAL	Consulta el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS o la dirección MAC de la consola.
CONTROL PARENTAL	Restringe el uso de programas, el acceso a contenidos descargables y de pago, y funciones de la consola como las imágenes 3D (página 45).	
GESTIÓN DE DATOS	Administra programas descargables de Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare, datos de StreetPass, etcétera. También podrás borrar la lista de usuarios bloqueados (página 47).	
OTRAS OPCIONES	Cambia la información de tu perfil, la fecha y la hora, transfiere datos de programas y más (página 48).	

Ajustes del Nintendo Network ID

Vincula un Nintendo Network ID o configura los distintos ajustes del ID.

Un Nintendo Network ID te permite disfrutar de diversas funciones de Nintendo Network.

Descargar programas gratuitos y versiones de prueba en Nintendo eShop (página 7).	**Comunicarte mediante Miiverse con usuarios de todo el mundo** (página 31).	**Usar tus fondos de Nintendo eShop tanto en esta consola como en una consola Wii U.**

- Para vincular un Nintendo Network ID a la consola se requiere disponer de conexión a internet (página 40) y una cuenta de correo electrónico.
- El Nintendo Network ID y la cuenta del Club Nintendo son dos cosas distintas.
- Los padres deberán crear el Nintendo Network ID para sus hijos.

Si tienes otra consola de la familia Nintendo 3DS y quieres transferir sus datos a tu nueva consola…

Realiza la configuración inicial de la nueva consola y, a continuación, efectúa la transferencia de datos (página 49). No crees ni vincules un Nintendo Network ID en la nueva consola antes de completar el proceso de transferencia.

Advertencia Si vinculas un nuevo Nintendo Network ID a esta consola, no podrás transferir los datos de otra consola de la familia Nintendo 3DS.

Observaciones a la hora de usar el Nintendo Network ID

- Deberás iniciar sesión con tu Nintendo Network ID cada vez que accedas a Nintendo eShop.
- Una vez completada la creación o la vinculación, el saldo y los movimientos de la cuenta de Nintendo eShop en la consola se integrarán en los del Nintendo Network ID.

- Solo se puede vincular un ID en cada consola.

- El Nintendo Network ID creado en esta consola no se podrá vincular a otras consolas de la familia Nintendo 3DS.

Nota: Mediante la opción "Transferencia" (página 49) se podrán transferir todos tus datos a otra consola a la que no se haya vinculado un Nintendo Network ID.

- No es posible combinar distintos ID.

- No se puede hacer una transferencia de datos si la consola de destino tiene un Nintendo Network ID vinculado.

- Los datos de los amigos se guardan de manera independiente en el Nintendo Network ID y en la consola. Solo podrás modificar o borrar los datos de los amigos guardados en el Nintendo Network ID desde la consola Wii U, y únicamente podrás usar dichos datos con programas que requieran iniciar sesión con el ID.

Cómo crear o vincular un Nintendo Network ID

Existen dos formas de hacerlo:

- Crear un Nintendo Network ID nuevo.
- Usar un ID vinculado a una consola Wii U.

Si tienes una consola Wii U…

Puedes vincular a esta consola un ID ya existente de la consola Wii U. Al hacerlo, se compartirá el saldo de Nintendo eShop entre ambos dispositivos y podrás publicar mensajes en Miiverse con el mismo usuario.

Ten en cuenta que, si creas un nuevo Nintendo Network ID en esta consola, no podrás combinar el saldo y los movimientos de la cuenta con los de un Nintendo Network ID vinculado a una consola Wii U.

No se pueden combinar
Nintendo Network ID en New Nintendo 3DS
Nintendo Network ID en Wii U
ID de nueva creación
ID vinculado a Wii U
No se pueden compartir los fondos de Nintendo eShop.
Ten en cuenta que no es posible combinar dos Nintendo Network ID.

Accede a la configuración de la consola y toca AJUSTES DEL NINTENDO NETWORK ID (página 37).

1 Selecciona VINCULAR UN ID YA EXISTENTE o CREAR UN ID

No podrás combinar el saldo y los movimientos de la cuenta de un Nintendo Network ID creado en una consola Wii U con los de un ID creado en esta consola. Para compartir el mismo ID en ambos dispositivos, selecciona VINCULAR UN ID YA EXISTENTE.

2 Sigue las instrucciones en pantalla

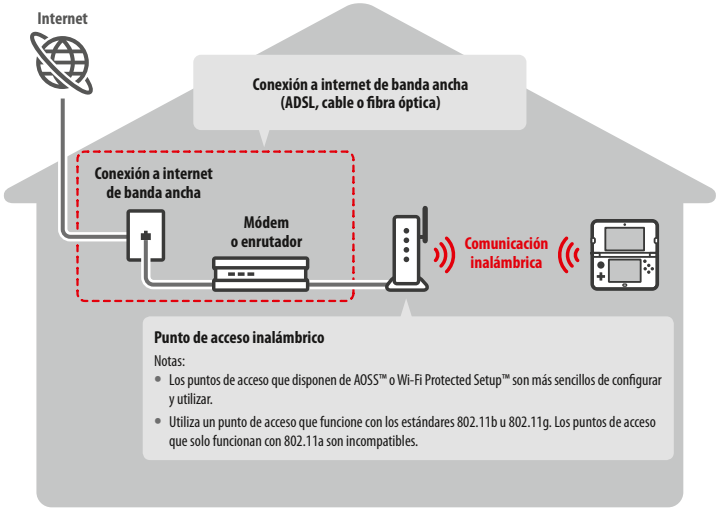
Para utilizar algunos servicios es necesario iniciar sesión con el Nintendo Network ID. Si has olvidado la contraseña, selecciona LA OLVIDÉ u OLVIDÉ LA CONTRASEÑA, y sigue las instrucciones en pantalla.

Configuración de internet

Conecta la consola a internet para disfrutar de aún más opciones, como la compra de programas en Nintendo eShop o la comunicación con jugadores de todo el mundo.

Requisitos para conectarse a internet

Para conectar la consola a internet se necesita una conexión inalámbrica. Para configurar el punto de acceso inalámbrico (enrutador), se requiere un ordenador.


Internet
Conexión a internet de banda ancha (ADSL, cable o fibra óptica)
Conexión a internet de banda ancha
Módem o enrutador
Comunicación inalámbrica

Punto de acceso inalámbrico

Notas:

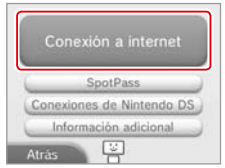
- Los puntos de acceso que disponen de AOSS™ o Wi-Fi Protected Setup™ son más sencillos de configurar y utilizar.
- Utiliza un punto de acceso que funcione con los estándares 802.11b u 802.11g. Los puntos de acceso que solo funcionan con 802.11a son incompatibles.

Conexión a internet

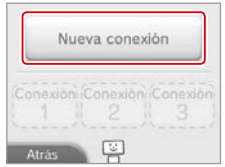
Una vez que dispongas de todos los elementos necesarios para conectarte a internet, puedes empezar a configurar los ajustes de tu consola.

Nota: Para conectarte a internet con una tarjeta de Nintendo DS, debes configurar las conexiones de Nintendo DS.

1 **Toca CONEXIÓN A INTERNET**



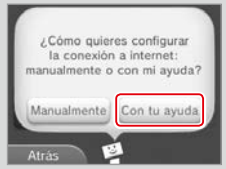
2 **Toca NUEVA CONEXIÓN**



Encuentra los ajustes ideales con el tutorial

Toca CON TU AYUDA para recibir ayuda durante el proceso de configuración de la conexión. Sigue las instrucciones de la pantalla y selecciona las opciones adecuadas para configurar tu conexión.

- Para obtener ayuda acerca de AOSS, consulta la página 42.
- Para obtener ayuda acerca de Wi-Fi Protected Setup, consulta la página 43.
- Para obtener ayuda acerca de la búsqueda y configuración de puntos de acceso, consulta la página 44.



Configuración manual de una conexión

Si quieres configurar la conexión sin asistencia, toca MANUALMENTE.

- Para obtener ayuda acerca de AOSS, consulta la página 42.
- Para obtener ayuda acerca de Wi-Fi Protected Setup, consulta la página 43.
- Para obtener ayuda acerca de la búsqueda y configuración de puntos de acceso, consulta la página 44.

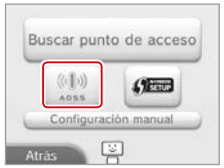
Conexión con AOSS

Si tu punto de acceso es compatible con AOSS, puedes utilizar esta función para configurar una conexión rápida y fácilmente. Consulta el manual de instrucciones de tu punto de acceso además de este manual.

Nota: Si utilizas AOSS, la configuración de tu punto de acceso podría cambiar. Si tu ordenador se conecta al punto de acceso sin AOSS, es posible que no pueda conectarse después de utilizar AOSS. Establecer una conexión usando un punto de acceso encontrado al realizar una búsqueda no cambiará la configuración del punto de acceso (página 44).

1 Toca AOSS

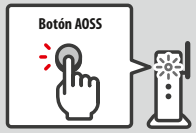
Nota: Si has optado por seguir el tutorial y ya has seleccionado , empieza por el paso 2.



2 Pasos para el punto de acceso

Mantén pulsado el botón AOSS en el punto de acceso hasta que la luz AOSS parpadee dos veces seguidas.

Nota: Si has tratado de establecer la conexión con AOSS varias veces sin éxito, espera cinco minutos y vuelve a intentarlo.



3 Cuando aparezca la pantalla final de la configuración, toca ACEPTAR para efectuar una prueba de conexión

- Si la prueba termina sin errores, la configuración estará lista.
- A veces se producen errores al establecer la conexión después de configurarla con AOSS. En tal caso, espera unos instantes e intenta conectarte nuevamente.

Conexión con Wi-Fi Protected Setup

Con Wi-Fi Protected Setup, configurar una conexión es una operación simple. Consulta el manual de instrucciones de tu punto de acceso para obtener más información.

Nota: En caso de que el método de cifrado del punto de acceso esté configurado en WEP, no podrás conectar la consola mediante Wi-Fi Protected Setup.

1 Toca

Nota: Si has optado por seguir el tutorial y ya has seleccionado , empieza por el paso 2.

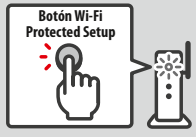
2 Toca el método de conexión compatible con tu punto de acceso

3 Pasos para el punto de acceso

Nota: El proceso de configuración podría tardar alrededor de dos minutos.

Conexión por botón

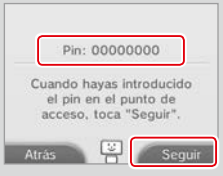
Mantén pulsado el botón Wi-Fi Protected Setup en el punto de acceso hasta que la luz parpadee.



Conexión por pin

Introduce en la configuración del punto de acceso el pin mostrado en la pantalla táctil y, a continuación, toca SEGUIR.

Nota: Después de configurar el punto de acceso, toca SEGUIR en la pantalla táctil de tu consola.



4 Cuando aparezca la pantalla final de la configuración, toca ACEPTAR para efectuar una prueba de conexión

- Si la prueba termina sin errores, la configuración estará lista.
- A veces se producen errores al establecer la conexión después de configurarla con Wi-Fi Protected Setup. En tal caso, espera unos instantes e intenta conectarte nuevamente.

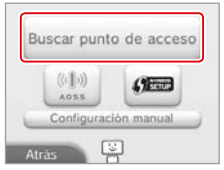
Búsqueda y configuración de un punto de acceso

Puedes utilizar este método para buscar un punto de acceso y conectarte a él si no es compatible con AOSS o Wi-Fi Protected Setup. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu punto de acceso.

Nota: En caso de que el método de cifrado del punto de acceso sea WPA2™-PSK (TKIP), no podrás conectar la consola al punto de acceso.

1 Toca BUSCAR PUNTO DE ACCESO

Nota: Si has optado por seguir el tutorial y has seleccionado NO/NO SÉ o FUERA, empieza por el paso 2.



2 Selecciona un punto de acceso

- Selecciona el punto de acceso al que quieres conectarte tocando su nombre (SSID, ESSID o nombre de red). Si desconoces esta información, consulta la configuración del punto de acceso que estés utilizando.

3 Introduce la clave de seguridad y toca ACEPTAR

- Este paso solo es necesario si el punto de acceso está protegido. Si desconoces la clave de seguridad, consulta la configuración del punto de acceso que estés utilizando.
- Los caracteres de la clave se ocultarán con asteriscos (*).

Nota: Una clave de seguridad es la contraseña del punto de acceso, y se necesita para permitir que la consola se conecte a internet. También recibe el nombre de clave de encriptación o contraseña de red.

4 Toca ACEPTAR para guardar la configuración

5 Toca ACEPTAR para realizar una prueba de conexión

- Si la prueba termina sin errores, la configuración estará lista.
- Si se produce un error, sigue las instrucciones indicadas en el mensaje de error.

Tipos de seguridad

Se pueden establecer los siguientes tipos de seguridad:

Método de encriptación	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2™-PSK (TKIP)	WPA™-PSK (AES)	WPA2™-PSK (AES)
Grado de seguridad	Menos seguro ←				→ Más seguro

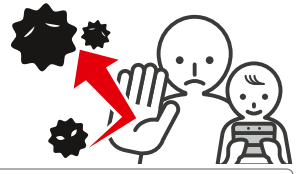
Control parental

Utiliza esta opción para restringir el acceso de los niños a determinados juegos y programas, a compras o al uso de ciertas funciones de la consola (como el navegador de internet).

Restricciones disponibles

Se pueden establecer las restricciones que aparecen en la siguiente tabla. Configúralas antes de que los niños empiecen a usar la consola.

Nota: Al configurar el control parental, se restringirán automáticamente la configuración de internet, los ajustes de residencia, parte de los ajustes del Nintendo Network ID, la gestión de la tarjeta microSD, la calibración de las cámaras exteriores, la transferencia de datos y el formateo de la memoria de la consola. Para obtener acceso a todas estas funciones se requerirá una contraseña.



CLASIFICACIÓN POR EDADES	Restringe el uso de juegos y programas de Nintendo 3DS y Nintendo DSi de acuerdo con los sistemas de clasificación (página 33). Nota: Los programas de Nintendo 3DS recibidos a través del modo descarga también se restringirán, pero este ajuste no puede restringir juegos ni programas de Nintendo DS, ni tampoco aquellos recibidos a través del modo descarga DS.
NAVEGADOR DE INTERNET	Impide el uso del navegador y el acceso a páginas web.
SERVICIOS DE COMPRA DE NINTENDO 3DS	Impide la adquisición de bienes y servicios, y el uso de tarjetas de crédito con los servicios de compra de Nintendo 3DS.
IMÁGENES 3D	Restringe la visualización de imágenes 3D. Todas las imágenes aparecerán en 2D.
MIIVERSE	Impide que los usuarios puedan ver o publicar contenido en Miiverse.
INTERCAMBIO DE AUDIO, IMÁGENES, VÍDEO Y TEXTO	Restringe la transferencia de datos que puedan contener información personal, como fotos, imágenes, sonidos, vídeos o texto. Nota: Este ajuste no puede restringir Miiverse ni juegos y programas de Nintendo DS.
COMUNICACIÓN EN LÍNEA CON OTROS USUARIOS	Restringe la comunicación a través de internet con otras consolas de la familia Nintendo 3DS. Nota: Este ajuste no puede restringir Miiverse ni juegos y programas de Nintendo DS.
STREETPASS	Restringe la comunicación a través de StreetPass con otras consolas de la familia Nintendo 3DS. Nota: Este ajuste no puede restringir juegos y programas de Nintendo DS ni Nintendo DSi.
REGISTRO DE AMIGOS	Impide el registro de nuevos amigos.
MODO DESCARGA DS	Restringe el uso del modo descarga DS.
REPRODUCCIÓN DE VÍDEOS DISTRIBUIDOS	Permite solo la reproducción de vídeos distribuidos que sean aptos para todas las edades. No afecta a los vídeos sobre juegos de Nintendo eShop; estos últimos pueden ser restringidos mediante la clasificación por edades. Nota: En algunos programas que reproducen vídeos distribuidos, este ajuste restringirá el uso del programa en sí.

Nota: En caso de que varios niños vayan a usar esta consola, se aconseja configurar el control parental para el niño de menor edad.

Configuración del control parental

Toca CONTROL PARENTAL para comenzar la configuración (página 37).

1 Sigue las instrucciones en pantalla

En pantalla irá apareciendo información acerca del control parental. Sigue las instrucciones que se dan para configurarlo.

2 Introduce una contraseña de cuatro cifras y toca ACEPTAR

Deberás introducir dos veces la contraseña para evitar errores.

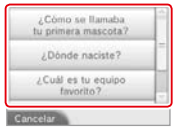
Nota: Cada vez que quieras eliminar temporalmente la restricción o cuando quieras cambiar los ajustes del propio control parental, se te pedirá la contraseña. Procura no olvidarla.

3 Selecciona una pregunta de seguridad y escribe una respuesta que tenga al menos cuatro caracteres

Para crear tu propia pregunta de seguridad, selecciona la opción correspondiente e introduce tanto la pregunta como la respuesta. Ambas deberán tener al menos cuatro caracteres.

Notas:

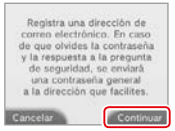
- Si olvidas la contraseña, deberás responder correctamente a la pregunta de seguridad. Procura no olvidar tu respuesta.
- Consulta la página 21 para obtener información acerca del uso del teclado.



4 Registra una dirección de correo electrónico

De este modo, en caso de que olvides la contraseña y la respuesta a la pregunta de seguridad, se te enviara una contraseña general a esa dirección.

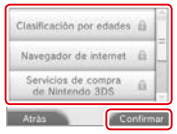
Introduce la dirección de correo electrónico de un padre o tutor a la que no tengan acceso los niños.


Registra una dirección de correo electrónico. En caso de que olvides la contraseña y la respuesta a la pregunta de seguridad, se enviará una contraseña general a la dirección que facilites.
Cancelar
Continuar

5 Toca la opción que quieras configurar y sigue las instrucciones en pantalla

Al efectuar la configuración inicial, todas las opciones estarán restringidas.

Cuando hayas terminado de configurar el control parental, toca CONFIRMAR.



Cambiar los ajustes del control parental más adelante

En caso de que, más adelante, quieras modificar las restricciones, toca CONTROL PARENTAL en la configuración de la consola y, a continuación, CAMBIAR AJUSTES DEL CONTROL PARENTAL.

Nota: Si has olvidado la contraseña y la respuesta a la pregunta de seguridad, toca LA OLVIDÉ en la pantalla de introducción de contraseña (página 69).

Gestión de datos

Comprueba u organiza los programas, datos y ajustes guardados en la memoria de la consola o en la tarjeta microSD.

Aquí podrás gestionar los programas descargados, comprobar los programas registrados en StreetPass o borrar la lista de usuarios bloqueados. Selecciona GESTIÓN DE DATOS en la configuración de la consola y, a continuación, elige una opción.

Gestión de datos de Nintendo 3DS	PROGRAMAS	Consulta o borra los programas descargables de Nintendo 3DS o de la consola virtual. Notas: • Puedes guardar hasta 300 títulos de Nintendo 3DS en una tarjeta microSD. • Antes de borrar un programa puedes crear una copia de seguridad de sus datos de guardado.
	DATOS ADICIONALES	Consulta o borra los datos adicionales de tu consola (por ejemplo, los datos recibidos mediante SpotPass).
	CONTENIDO ADICIONAL	Consulta o borra los contenidos adicionales (incluidos los datos de actualización de programas) descargados para programas compatibles de Nintendo 3DS.
	COPIAS DE DATOS DE GUARDADO	Crea, restaura o borra copias de seguridad de los datos de guardado de programas descargables de Nintendo 3DS y juegos de la consola virtual. Si creas una copia de seguridad, podrás restaurar los datos de guardado cuando lo necesites.
Gestión de datos de Nintendo DSiWare		Comprueba qué programas de Nintendo DSiWare hay en la memoria de la consola o en la tarjeta microSD. También puedes copiar los programas de una a otra o borrarlos. Nota: Puedes guardar hasta 40 títulos de Nintendo DSiWare en la memoria de la consola.
GESTIÓN DE LA TARJETA microSD		Usa un ordenador para gestionar los datos de la tarjeta microSD sin extraerla de la consola. Nota: La consola y el ordenador deben estar conectados al mismo punto de acceso inalámbrico.
GESTIÓN DE STREETPASS		Consulta la lista de los programas registrados en StreetPass. Podrás desactivar el uso de StreetPass en el programa que quieras.
BORRAR USUARIOS BLOQUEADOS		Borrar la lista de usuarios bloqueados eliminará las restricciones aplicadas hasta entonces y permitirá que tu consola reciba datos de cualquier usuario.

Notas:

- Puedes guardar más de 300 bloques de datos o contenidos adicionales en una tarjeta microSD, pero solo los 300 primeros se mostrarán en la pantalla de gestión de datos.
- Los programas de Nintendo DSiWare no pueden iniciarse desde una tarjeta microSD. Para poder usar estos programas, cópialos primero a la memoria de la consola.
- Si copias un programa a una ubicación donde ya se encuentra dicho programa, el archivo nuevo sobrescribirá el existente. Ten cuidado al copiar archivos para no perder datos guardados.
- Los programas y el contenido adicional se pueden volver a descargar sin ningún coste adicional desde Nintendo eShop. (Cabe la posibilidad de que un contenido sea retirado temporal o permanentemente de Nintendo eShop, en cuyo caso no será posible volver a descargarlo.)

Otras opciones

Configura la información de usuario y otras opciones disponibles.

Toca ◀ / ▶ a ambos lados de la pantalla para cambiar de página.

PERFIL	Cambia tu nombre de usuario, fecha de cumpleaños, lugar de residencia y perfil de Nintendo DS. Notas: • La información de usuario del Nintendo Network ID es distinta a la del perfil de la consola, por lo que los cambios que realices aquí no afectarán al Nintendo Network ID. • Tu perfil de Nintendo DS consiste en un color y un mensaje que se utilizarán en algunos programas de Nintendo DS o Nintendo DSi. (Los caracteres que no sean compatibles con los títulos de Nintendo DS o de Nintendo DSi se mostrarán como "?".)
FECHA Y HORA	Ajusta la fecha y la hora.
PANTALLA TÁCTIL	Calibra la pantalla táctil cuando no funcione como debería.
SONIDO	Elige el tipo de salida de sonido de los altavoces.
MICRÓFONO	Comprueba que el micrófono funciona correctamente. El icono que aparece en la pantalla táctil debería cambiar de color al hablar o al soplar al micrófono.
CALIBRACIÓN 3D	Regula la pantalla 3D y comprueba el ángulo de visión de la función 3D superestable.
3D SUPERESTABLE	Activa, desactiva o calibra la función 3D superestable.
CÁMARAS EXTERIORES	Calibra las cámaras exteriores.
BOTÓN DESLIZANTE	Calibra el botón deslizante cuando los controles no respondan adecuadamente o cuando la consola detecte movimiento pese a no usar el botón deslizante.
TRANSFERENCIA	Transfiere datos entre consolas (página 49).
IDIOMA	Cambia el idioma de la consola.
ACTUALIZACIÓN	Actualiza la consola (página 57).
FORMATEO	Formatea la consola para borrar toda la información guardada en la memoria, como fotografías, programas o datos de guardado (página 58).

Transferencia

Puedes transferir datos a tu nueva consola desde:

- una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL;
- una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS;
- otra consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.

Guía paso a paso de transferencia entre consolas

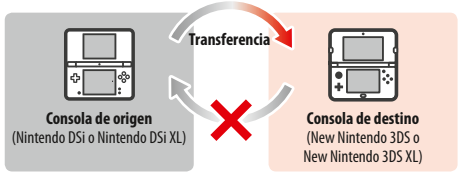
Mientras realizas una transferencia de datos entre consolas, puedes seguir los pasos de la guía práctica disponible en esta página web: http://transferenciaentreconsolas.nintendo.es

- Se necesita una conexión a internet para transferir los datos. Las consolas se conectarán entre sí mediante el modo de juego local. Se recomienda colocar una consola cerca de la otra en un sitio con conexión a internet estable (página 40).
- Para evitar que las consolas se apaguen durante la transferencia, comprueba que el nivel de carga de la batería sea suficiente en ambas, o conecta el adaptador de corriente antes de comenzar la transferencia. Si el nivel de batería es demasiado bajo, no podrás transferir los datos.

Nota: No podrás activar el modo de espera cerrando la consola. Ten en cuenta también que no debes apagar la consola durante la transferencia.

Transferencia desde Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

Transfiere programas de Nintendo DSiWare y fotos o grabaciones de una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a la consola nueva.



Nota: No se pueden realizar transferencias desde una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL a una consola Nintendo DSi ni Nintendo DSi XL. Una vez completada la transferencia, no se podrán deshacer los cambios.

Datos que se pueden transferir	Configuración de la conexión Wi-Fi de Nintendo	Transfiere los ajustes de internet (conexiones de Nintendo DS) y el ID de la conexión Wi-Fi de Nintendo.
	Fotos y grabaciones	Transfiere fotos y grabaciones de las aplicaciones Cámara Nintendo DSi y Nintendo DSi Sound preinstaladas en tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
	Nintendo DSiWare	Transfiere Nintendo DSiWare.

Descarga la aplicación para la transferencia

Para transferir datos desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a tu consola nueva, tendrás que descargarte primero la aplicación gratuita Transferencia Nintendo 3DS desde la Tienda Nintendo DSi a la consola de origen.

- Para obtener más información sobre la Tienda Nintendo DSi, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.

Advertencias sobre la transferencia de la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

- Se sobrescribirá la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo en la consola a la que transfieras los datos.
- El ID de la Conexión Wi-Fi de Nintendo se borrará de la consola de origen durante la transferencia. Para obtener más información sobre tu ID de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- Los ajustes creados con la configuración avanzada (conexiones 4-6) no se pueden transferir.

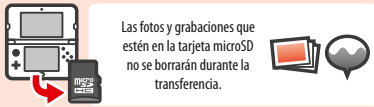
Advertencias sobre la transferencia de fotos y grabaciones

Se borrarán todas las fotos y las grabaciones guardadas en la memoria de la consola de destino. Para conservar las fotos y las grabaciones de tu consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL, cópialas a una tarjeta microSD antes de realizar la transferencia.

Fotos y grabaciones borradas de la memoria de la consola de destino
Datos de fotos y grabaciones
Consola de origen
(Nintendo DSi o Nintendo DSi XL)
Consola de destino
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)

Si hay fotos y grabaciones en la memoria de la consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL…

Copia las fotos y las grabaciones de la memoria de la consola a una tarjeta microSD antes de realizar la transferencia.



Nota: Si quieres transferir fotos guardadas en una tarjeta SD desde la consola de origen, primero tendrás que copiarlas a la memoria de la consola de origen.

Advertencias sobre la transferencia de Nintendo DSiWare

Solo se transferirán a la consola de destino los programas en sí. Los datos de guardado no se transferirán. Además, tanto los programas como los datos de guardado serán borrados de la consola de origen. Asegúrate de que no necesitas los datos de guardado antes de realizar la transferencia.

Programas de Nintendo DSiWare y datos de guardado borrados
Programas de Nintendo DSiWare transferidos (sin datos de guardado)

- Los datos se guardarán en la memoria de la consola de destino. Si no hay suficiente espacio, no se podrán transferir los datos. Para liberar espacio, utiliza la función de gestión de datos en la configuración de la consola para copiar a una tarjeta microSD los programas de Nintendo DSiWare que haya en la memoria de la consola y luego bórralos de la memoria de la consola (página 47).

Si has borrado de una tarjeta SD o copiado en ella un programa de Nintendo DSiWare que hayas comprado…

Puedes transferir los títulos de Nintendo DSiWare que hayas comprado aunque no estén en la memoria de la consola de origen; es decir, aunque los hayas borrado o copiado a una tarjeta SD. En ese caso, el programa en sí no se transferirá a la consola de destino, pero podrás descargarlo desde Nintendo eShop sin ningún coste adicional.

Solo movimientos de la cuenta transferidos (registro de Nintendo DSiWare adquiridos)
Nintendo DSiWare en la tarjeta SD
(ver nota más abajo)
Nintendo DSiWare borrado
(ver nota más abajo)
Descarga de Nintendo eShop sin coste adicional

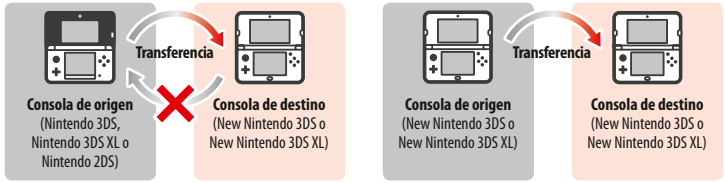
Nota: Una vez transferidos los programas de Nintendo DSiWare, si quieres volver a usarlos en la consola Nintendo DSi de origen, tendrás que usar Nintendo DSi Points para comprarlos de nuevo.

Notas:

- No se pueden transferir los programas de Nintendo DSiWare que sean gratuitos o no estén disponibles en Nintendo eShop. Para obtener más información sobre los programas de Nintendo DSiWare que no se pueden transferir, consulta el sitio web de Nintendo.
- Los Nintendo DSi Points y los títulos de Nintendo DSiWare preinstalados en la consola de origen Nintendo DSi o Nintendo DSi XL no se pueden transferir.
- No se pueden transferir los programas que ya se encuentren en la consola de destino.

Transferencia desde consolas de la familia Nintendo 3DS

Transfiere datos de aplicaciones de la consola, saldo y movimientos de cuenta de Nintendo eShop, etcétera, desde una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.


Transferencia
Consola de origen
(Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS)
Consola de destino
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)
Transferencia
Consola de origen
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)
Consola de destino
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)

Notas:

- Se transferirán todos los datos al mismo tiempo. No es posible transferir programas o datos individualmente.
- No se pueden realizar transferencias desde una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL a una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS.

Datos que se pueden transferir	Configuración de programas de Nintendo DS	Transfiere los ajustes de internet (conexiones de Nintendo DS) y el ID de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
	Datos de aplicaciones preinstaladas	Transfiere a la consola de destino datos de aplicaciones preinstaladas, tales como la lista de amigos, fotos de la aplicación Cámara de Nintendo 3DS, grabaciones de Nintendo 3DS Sound o personajes Mii del editor de Mii.
	Nintendo DSiWare	Transfiere títulos de Nintendo DSiWare (y sus datos de guardado) almacenados en la memoria de la consola.
	Nintendo Network ID	Se transferirán el Nintendo Network ID y todos los datos relacionados con él. Nota: Un Nintendo Network ID que haya sido desvinculado de la consola de origen solo puede volver a vincularse a la consola de destino.
	Movimientos de la cuenta y saldo de Nintendo eShop	Transfiere los movimientos de la cuenta y el saldo de Nintendo eShop a la consola de destino, y se añaden a los datos guardados en ella. Nota: Existe la posibilidad de que algunos datos de tu cuenta no se puedan transferir. Antes de iniciar la transferencia, podrás comprobar en pantalla de qué datos se trata.
	Licencias de uso para datos de la tarjeta SD	Transfiere licencias de uso para datos de la tarjeta SD (programas descargables y sus datos de guardado, contenidos adicionales, etcétera.) Para obtener más información acerca de la transferencia de datos a una tarjeta SD, consulta la página 53.

Advertencias sobre la transferencia del Nintendo Network ID

En caso de que hayas vinculado un Nintendo Network ID a la consola de destino, no podrás llevar a cabo una transferencia de datos. Para ello, deberás formatear la consola y desvincular así el ID (página 58).

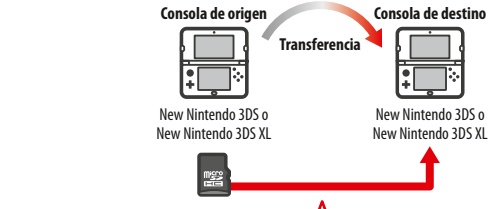
- No es posible combinar distintos ID, por lo que solo podrás acceder a los programas con el ID que hayas usado para adquirirlos.
- Si has desvinculado un Nintendo Network ID de una consola, solo podrás volver a vincularlo a esa misma consola.

Nota: La consola solo puede estar vinculada a un Nintendo Network ID. Si borras un Nintendo Network ID y vinculas otro distinto, antes de poder vincular el Nintendo Network ID anterior tendrás que formatear la consola.

Transferencia de datos de la tarjeta SD

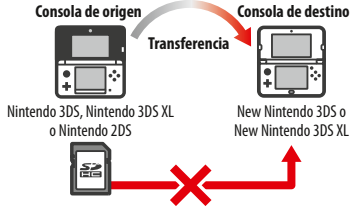
El método para transferir datos de una tarjeta SD será distinto según las consolas que estés usando.

Transferencia de datos entre consolas New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL


Consola de origen
Transferencia
Consola de destino
New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL
New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL
Extrae la tarjeta microSD de la consola de origen e insértala en la consola de destino.

Los datos de la tarjeta microSD de la consola de origen solo se podrán utilizar en la consola de destino. Tras la transferencia, inserta la tarjeta microSD de la consola de origen en la consola de destino. Si usas la consola de destino sin insertar antes la tarjeta microSD, puede que no tengas acceso a los datos de guardado de algunos programas.

Transferencia de datos desde una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS


Consola de origen
Transferencia
Consola de destino
Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS
New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL

La tarjeta SD de la consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS de origen no se puede insertar en la ranura para tarjetas microSD de una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL. No obstante, existen tres métodos para transferir datos de una tarjeta SD.

Transferencia inalámbrica completa

Se pueden transferir los datos de una tarjeta SD de una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS a la tarjeta microSD de una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL mediante la comunicación inalámbrica.

- La duración del proceso de transferencia dependerá del tamaño de los datos que se vayan a transferir.
- Si no hay suficiente espacio libre en la tarjeta microSD de la consola de destino, no se podrán transferir los datos. Cancela la transferencia y borra los programas, fotos, vídeos y archivos de sonido que ya no necesites. También puedes insertar en la consola de destino una tarjeta microSD de mayor capacidad o utilizar el método "Transferencia inalámbrica limitada".

Transferencia inalámbrica limitada

Excepto programas de Nintendo 3DS

Utiliza este método cuando la tarjeta microSD no disponga de suficiente espacio libre. Se transferirán todos los datos a la tarjeta microSD, excepto los programas descargables de Nintendo 3DS. Una vez completado el proceso de transferencia, se podrán volver a descargar los programas adquiridos en Nintendo eShop sin ningún coste adicional.

- Los datos de guardado serán restaurados cuando inicies el programa correspondiente tras descargarlo.

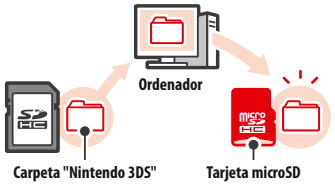
Copia de los datos mediante un ordenador

Con este método, los datos de una tarjeta SD no se transferirán automáticamente a la tarjeta microSD de la consola de destino. Una vez terminada la transferencia, utiliza un ordenador para copiar los datos de la tarjeta SD en la tarjeta microSD. Cuando se hayan copiado los datos, inserta la tarjeta microSD en la consola de destino.

- Si has usado una tarjeta microSD con un adaptador de tarjetas SD en la consola de origen, no es necesario utilizar un ordenador para copiar los datos. Simplemente inserta la tarjeta microSD en la consola de destino cuando se haya terminado la transferencia.

Copiar datos a la tarjeta microSD

Utiliza la ranura para tarjetas SD de tu ordenador o un lector de tarjetas microSD (disponible en tiendas) para copiar los datos de una tarjeta SD a una tarjeta microSD. (Deberás copiar la carpeta "Nintendo 3DS" al completo.)



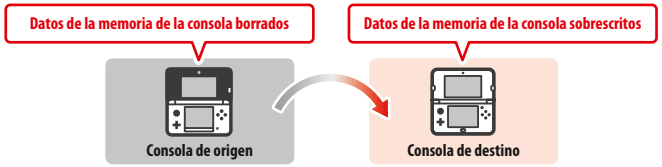
- Copia los datos a una tarjeta microSD vacía. Si la tarjeta microSD ya contiene datos, bórralos antes de copiar datos de la tarjeta SD. (Si quieres conservar los datos de la tarjeta microSD, haz una copia en otra parte; por ejemplo, en un ordenador.)
- Copia siempre la carpeta "Nintendo 3DS" en el directorio raíz de la tarjeta microSD. (Es decir, no la copies dentro de otra carpeta.)
- Los programas descargados (incluidos los datos de guardado) se almacenan en la carpeta "Nintendo 3DS". Las fotos no se guardan en esta carpeta.
- No modifiques, muevas, borres o cambies el nombre de los archivos de la carpeta "Nintendo 3DS".
- A la hora de copiar datos, lee también las advertencias de la página 62.

Si has usado varias tarjetas SD en la consola de origen…

Solo se pueden transferir los datos de una sola tarjeta SD mediante los métodos "Transferencia inalámbrica completa" o "Transferencia inalámbrica limitada". Los datos de otras tarjetas SD deberán copiarse a tarjetas microSD diferentes (una vez terminada la transferencia) utilizando el método "Copia de los datos mediante un ordenador".

Advertencias sobre las transferencias

Una vez completada la transferencia, todos los datos que había en la consola de origen se borrarán.


Datos de la memoria de la consola borrados
Datos de la memoria de la consola sobrescritos
Consola de origen
Consola de destino

Nota: A excepción de los programas de Nintendo DSiWare, los datos de la memoria de la consola de destino (por ejemplo, datos de guardado de aplicaciones preinstaladas) se borrarán y serán sobrescritos con los datos de la consola de origen. Si tienes datos como fotos o grabaciones, cópialos primero en una tarjeta microSD.

Advertencias sobre la descarga de programas

- Los datos guardados en la tarjeta microSD de la consola de destino, tales como programas descargables de Nintendo 3DS y sus datos de guardado, ya no se podrán usar después de la transferencia, pero los programas podrán volver a descargarse desde Nintendo eShop.
- Antes de realizar una transferencia se recomienda mover a la memoria de la consola de destino los programas de Nintendo DSiWare y sus datos de guardado que tengas almacenados en la tarjeta microSD de la consola de destino. De este modo, se podrán seguir usando después de la transferencia.
- Si el mismo programa descargable se ha descargado en ambas consolas, los movimientos de cuenta en la consola de destino se borrarán y serán sustituidos por los datos de la consola de origen. Los datos de guardado en la consola de destino ya no estarán disponibles.

Advertencias sobre el saldo de Nintendo eShop

Si la suma del saldo en la consola de origen y en la consola de destino sobrepasa el límite permitido, la transferencia no se realizará.

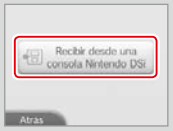
Transferir datos

Desde una consola Nintendo DSi

Transferir datos desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL

1 **En la consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL**
Toca TRANSFERIR DESDE UNA CONSOLA NINTENDO DSi.
Lee el aviso sobre la transferencia de datos y toca SEGUIR.

2 **Toca RECIBIR DESDE UNA CONSOLA NINTENDO DSi.**
Sigue las instrucciones en pantalla.



3 **En la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL**
Selecciona el icono de la aplicación Transferencia Nintendo 3DS en el menú de Nintendo DSi.
Sigue las instrucciones en pantalla.

Desde una consola de la familia Nintendo 3DS

Transferir datos desde una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL

1 **Consolas de origen y de destino**
Toca TRANSFERIR DESDE UNA CONSOLA NINTENDO 3DS.
Lee el mensaje de advertencia sobre la transferencia de datos y, a continuación, toca ACEPTO.

2 **Consola de origen**
Toca ENVIAR DESDE ESTA CONSOLA.
Consola de destino
Toca RECIBIR DESDE UNA CONSOLA NINTENDO 3DS.
Sigue las instrucciones en pantalla.

Transferir datos desde una consola de la familia Nintendo 3DS mediante "Transferencia inalámbrica limitada"

Si has utilizado este método para transferir datos, podrás comprobar si los datos de guardado se han transferido correctamente mediante la opción "Gestión de datos de guardado". También podrás borrar dichos datos desde esa misma opción.

Actualización

Actualiza el menú HOME y las aplicaciones, y añade nuevas aplicaciones.

Debes estar conectado a internet para actualizar la consola. Configura tu conexión a internet antes de utilizar esta opción (página 40). (Si la actualización se realiza mediante una tarjeta de juego, no es necesaria la conexión a internet.)

Notas:

- Las actualizaciones no se pueden llevar a cabo si la batería está baja.
- Para obtener información acerca de los contenidos de las actualizaciones, visita la página web de Nintendo.

ACERCA DE LAS ACTUALIZACIONES DE LA CONSOLA

IMPORTANTE: Una vez que la consola se haya actualizado, cualquier modificación técnica existente o futura no autorizada de los equipos o de los programas de la consola, o el uso de dispositivos no autorizados con la consola, pueden hacer que la consola deje de funcionar de forma permanente. Los contenidos derivados de cualquier modificación técnica no autorizada de los equipos o programas de la consola podrán ser eliminados. La no aceptación de la actualización de la consola también podría impedirte utilizar juegos y programas.

ACERCA DE LA ACTUALIZACIÓN AUTOMÁTICA DE LA CONSOLA

En ocasiones, la consola se actualizará automáticamente para renovar, por ejemplo, la lista de palabras que pueden resultar inapropiadas o la base de datos interna con los puntos de acceso inalámbricos que te permiten acceder a los servicios en línea ofrecidos por Nintendo.

En este tipo de actualizaciones pequeñas, no se mostrará ningún aviso en pantalla previo a la instalación. En el resto de casos, sin embargo, aparecerá un mensaje de confirmación y tendrás que seleccionar ACEPTO antes de proceder con la actualización de la consola.

Formateo

Selecciona esta opción para borrar todos los datos guardados en la consola y devolverla a la configuración que tenía cuando salió de fábrica.

Notas:

- Si has vinculado un Nintendo Network ID a la consola, necesitarás una conexión a internet para formatearla.
- La versión de la consola seguirá siendo la última aunque se formatee la memoria de la consola.

Si decides formatear la consola, los siguientes datos se borrarán y no podrán recuperarse:

- Contenidos guardados en la memoria de la consola, como los datos de la lista de amigos, de las notificaciones y de los pasos.
- Datos de guardado de aplicaciones.
- Todas las fotos guardadas en la memoria de la consola.
- Cambios realizados a la configuración de la consola.
- Programas guardados en la consola (ver primera nota más abajo) y sus datos de guardado.
- Los siguientes datos de la tarjeta microSD (ver segunda nota más abajo):
  - Programas descargables (ver primera nota más abajo) y sus datos de guardado
  - Contenido adicional (ver primera nota más abajo)
  - Datos adicionales
  - Copias de seguridad de datos de guardado
- Vinculación con el Nintendo Network ID (ver tercera nota más abajo)

Notas:

- Es posible volver a descargar los programas desde Nintendo eShop sin coste adicional. No obstante, cabe la posibilidad de que un programa sea retirado temporal o permanentemente de Nintendo eShop, en cuyo caso no podrías volver a descargarlo. Si hay un Nintendo Network ID vinculado a la consola, tendrás que volver a vincular el mismo ID tras el formateo para descargar de nuevo los contenidos (página 39).
- Si extraes la tarjeta microSD y después formateas la consola, los programas y datos que haya guardados en la tarjeta no se borrarán, aunque quedarán inutilizables.
- Aunque formatees la consola, el Nintendo Network ID no se borrará, y podrás volver a vincularlo mediante la opción VINCULAR UN ID YA EXISTENTE de los ajustes del Nintendo Network ID.

Si vas a ceder o desechar tu consola…

Tu cuenta y saldo de Nintendo eShop, además de otros datos guardados en la tarjeta microSD como fotos y grabaciones, no se borrarán durante el formateo. Si cedes la propiedad de tu consola a otra persona, asegúrate de borrar antes todos los datos de la tarjeta microSD (mediante un ordenador), así como tu cuenta de Nintendo eShop. En caso de no tener un Nintendo Network ID vinculado a la consola, solo necesitarás eliminar tu cuenta de Nintendo eShop, pero deberás hacerlo antes de formatear la consola.

Si tu consola está vinculada a un Nintendo Network ID…

Una vez que hayas vinculado un Nintendo Network ID a la consola, ya no podrás vincularlo a otras consolas aunque formatees la primera, pero sí se podrá transferir el mismo ID entre consolas mediante la opción "Transferencia" (página 49).

Cómo cambiar la tarjeta microSD y la batería

Para cambiar la tarjeta microSD o la batería, primero es necesario retirar la tapa del compartimento de la batería (o la cubierta inferior en la consola New Nintendo 3DS).

Notas:

- Si un niño pequeño está usando la consola, su padre o tutor debe cambiar la batería.
- Apaga siempre la consola y desconecta el adaptador de corriente antes de cambiar la batería.

Tarjetas microSD

La tarjeta microSD almacena datos tales como programas descargables y sus datos de guardado, datos adicionales y contenido adicional, fotos y vídeos. Esta consola es compatible con tarjetas microSD de hasta 2 GB de capacidad, y tarjetas microSDHC de entre 4 y 32 GB.

Notas:

- Excepto los programas de Nintendo DSiWare (página 7), todos los programas descargados se guardarán en la tarjeta microSD.
- Los programas descargados (incluidos los datos de guardado) no podrán copiarse ni transferirse individualmente a otra tarjeta microSD.
- Consulta la página 62 si tu tarjeta microSD está llena.

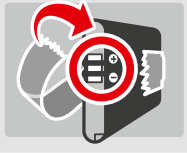
Batería

Tras muchos ciclos de recarga, la capacidad de la batería disminuirá y podrás usar menos tiempo la consola antes de tener que cargarla de nuevo. Si notas que se ha reducido notablemente la capacidad de carga de la batería, cámbiala siguiendo el procedimiento que se detalla más adelante.

Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo para obtener información sobre cómo adquirir una batería nueva (página 72).

Eliminación de la batería

- Tapa con cinta adhesiva los polos positivo (+) y negativo (–).
- No quites la etiqueta.
- No intentes desmontar la batería.
- No dañes la batería.



Cómo desechar pilas o baterías al final de su vida útil [300115/ESP/WEEE-2]

Esta consola utiliza una batería de ion-litio. La eliminación de pilas y baterías portátiles está regulada por leyes de la Unión Europea y nacionales. Dado que las pilas y las baterías contienen metales pesados que pueden ocasionar graves problemas medioambientales y de salud, deben ser recogidas y recicladas por separado.

Las pilas y baterías de este tipo están etiquetadas con el símbolo del cubo de la basura tachado. No deben ser desechadas con el resto de la basura doméstica.

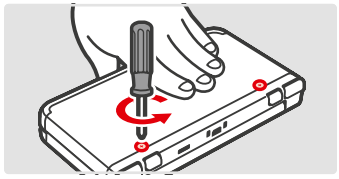
Como consumidor, te corresponde el deber legal de separar las pilas y baterías gastadas del resto de la basura, y de depositarlas en un punto de recogida adecuado para su reciclaje. En tu lugar de residencia existen varios puntos de recogida que se hacen cargo de pilas y baterías gastadas, como, por ejemplo, tiendas que venden pilas y baterías, y depósitos municipales de basura. En algunos países, también existen contenedores en escuelas y otros edificios públicos.

El precio de este producto de Nintendo incluye el coste de la recogida y el reciclaje de las pilas y baterías.

1 Desatornilla la tapa del compartimento de la batería (cubierta inferior)

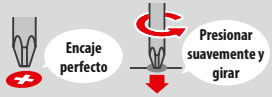
Usa un destornillador de estrella para aflojar (con 4 o 5 vueltas) los dos tornillos que sujetan la tapa del compartimento de la batería.

Para evitar la pérdida de los tornillos, cada cubierta inferior va provista de dos tornillos especiales que no sobresalen cuando son aflojados y que se quedan en la cubierta cuando es retirada.



Cómo evitar dañar los tornillos

- Utiliza un destornillador de estrella del tamaño adecuado.
- Coloca la consola en una superficie plana, introduce el destornillador con cuidado en las cabezas y gira el destornillador en el sentido opuesto a las manecillas del reloj.

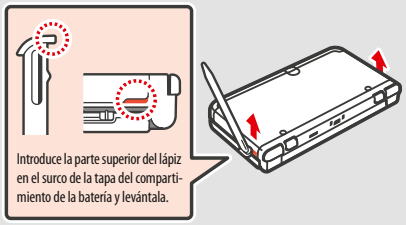


2 Retira la tapa del compartimento de la batería (cubierta inferior) con el lápiz

Coloca la consola en una superficie plana, introduce la parte superior del lápiz entre la consola y la tapa del compartimento de la batería y, a continuación, separa la tapa con cuidado.

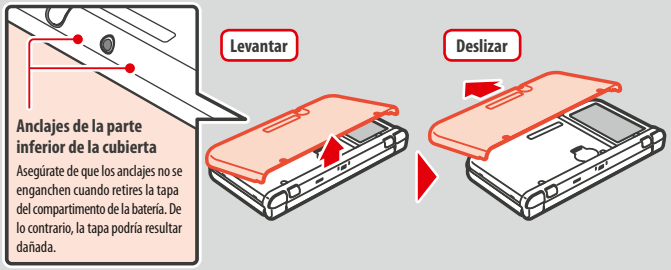
Notas:

- Evita pillarte los dedos entre la tapa de la batería y la consola.
- No ejerzas demasiada fuerza al retirar la tapa. De lo contrario, podrías dañar la consola y la tapa de la batería.



Cómo retirar la tapa del compartimento de la batería en una consola New Nintendo 3DS XL

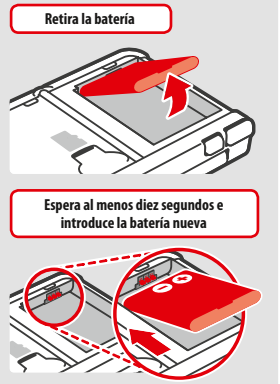
Para retirar la tapa del compartimento de la batería, levántala ligeramente y deslízala para sacarla.


Levantar
Deslizar
Anclajes de la parte inferior de la cubierta
Asegúrate de que los anclajes no se enganchen cuando retires la tapa del compartimento de la batería. De lo contrario, la tapa podría resultar dañada.

3 Cambia la tarjeta microSD o la batería

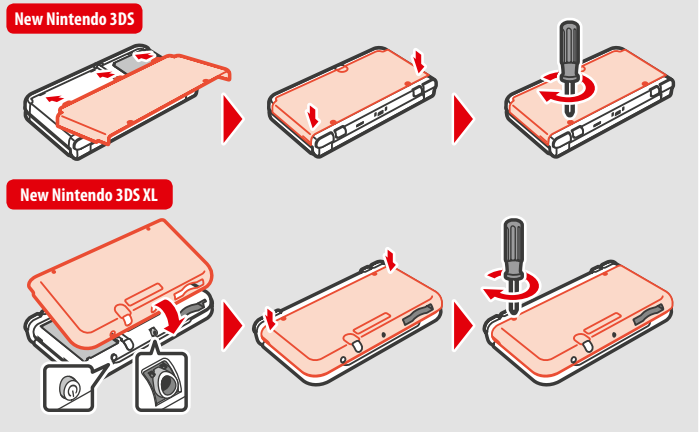
Nota: Si tratas de extraer la tarjeta microSD sin presionarla primero hacia dentro, podrías ocasionar daños a la ranura para tarjetas microSD.

Nota: No toques los terminales de la tarjeta microSD y evita que se ensucien.



Nota: Orienta correctamente la batería al colocarla.

4 Vuelve a colocar la tapa del compartimento de la batería (cubierta inferior) y aprieta los dos tornillos



Alinea los orificios de la tapa de la batería con el botón POWER y el conector de audio de la base de la consola.

Una vez retirada la batería, se reiniciarán la fecha y la hora. Para volver a ajustarlas, accede a la configuración de la consola desde el menú HOME, después elige OTRAS OPCIONES y, por último, selecciona FECHA Y HORA (página 48).

Nota: Asegúrate de volver a colocar la tapa del compartimento de la batería. De lo contrario, un golpe podría dañar la batería, lo que a su vez podría provocar fuego o explosión de la propia batería.

Si se llena la tarjeta microSD…

Para liberar espacio en una tarjeta microSD, borra las fotos, vídeos o archivos de sonido que ya no necesites a través de la pantalla de gestión de datos en la configuración de la consola (página 47). También puedes transferir todos los datos de tu tarjeta microSD a una de mayor capacidad. Puedes guardar programas en una nueva tarjeta microSD, pero más adelante no podrás juntar los contenidos de varias tarjetas en una sola.

Para poder transferir los datos de una tarjeta microSD, necesitarás un ordenador y un lector de tarjetas microSD (disponible en tiendas), y deberás transferir el contenido completo de la carpeta "Nintendo 3DS" a la tarjeta microSD de destino.

Notas:

- Copia siempre la carpeta al directorio raíz de la tarjeta microSD.
- Los programas descargados (incluidos los datos de guardado) se almacenan en la carpeta "Nintendo 3DS". Las fotos no se guardan en esta carpeta. No modifiques, muevas, borres o cambies el nombre de los archivos de esta carpeta.

Precauciones al copiar programas

Copia siempre toda la carpeta "Nintendo 3DS".

Si se guardan datos actualizados en la nueva tarjeta microSD, es posible que el programa deje de funcionar en la tarjeta microSD original. Utiliza únicamente una tarjeta microSD con cada programa; no se puede copiar un mismo programa en varias tarjetas microSD para guardar copias de seguridad del progreso. Asegúrate de utilizar siempre la nueva tarjeta microSD.

No puedes copiar datos de los siguientes modos

Los programas descargados guardados en distintas tarjetas microSD no pueden combinarse en una sola tarjeta microSD. Al copiar nuevos datos sobre los ya existentes, los datos de la tarjeta de destino quedarán inutilizables.

Si se modifica el contenido de la carpeta "Nintendo 3DS" o si se copian archivos individualmente de una carpeta "Nintendo 3DS" a otra, los datos quedarán inutilizables. Tendrás que copiar toda la carpeta "Nintendo 3DS" sin hacer ninguna modificación para poder usar los datos.

Solución de problemas

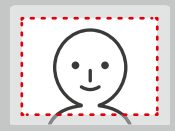
Antes de ponerte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo, consulta esta sección del manual para determinar la causa del problema.

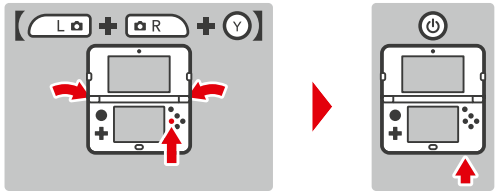
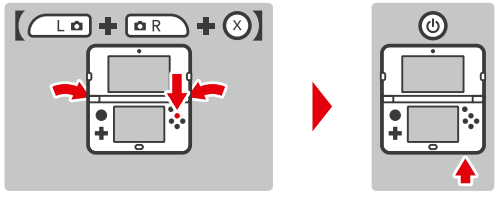
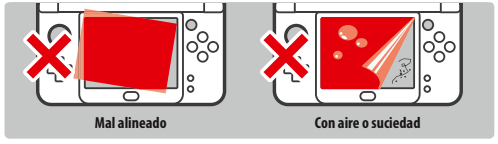
Notas:

- También puedes consultar la sección de solución de problemas del manual electrónico del menú HOME (página 27).
- Si el problema afecta a un juego o a un accesorio, consulta también la documentación o el manual correspondientes.

Problema	Solución
No puedo recargar la batería / El indicador de recarga no se ilumina	• **¿Estás usando un adaptador de corriente de Nintendo 3DS?** ➡ Usa el adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado). El bloque de alimentación de Nintendo DSi también es compatible (página 4). • **¿Está bien conectado el adaptador de corriente de Nintendo 3DS a la consola y a la toma de corriente?** ➡ Desenchufa el adaptador de corriente y espera aproximadamente 30 segundos antes de volver a enchufarlo. Asegúrate de que el adaptador de corriente esté bien conectado tanto a la consola como a la toma de corriente (página 18). • **¿Estás recargando la batería en un lugar con una temperatura ambiente de entre 5 y 35 °C?** ➡ Recarga la batería en un lugar con una temperatura ambiente de entre 5 y 35 °C. Es posible que la batería no se recargue en lugares con temperaturas fuera de este intervalo. • **¿Está bien conectada la batería?** ➡ Si la consola no se enciende y al enchufar el adaptador de corriente el indicador de recarga se enciende pero se apaga enseguida, es posible que la batería esté mal conectada. Asegúrate de que la batería está conectada correctamente (página 59). • **¿Está iluminado el indicador de recarga?** ➡ Si el indicador de recarga parpadea, es posible que la batería no esté bien colocada. Si ocurre esto, ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo (página 72).
La consola no se enciende	• **¿Está cargada la batería?** ➡ Recarga la batería (página 18). • **¿Está bien conectada la batería?** ➡ Si la consola no se enciende y al enchufar el adaptador de corriente el indicador de recarga se enciende pero se apaga enseguida, es posible que la batería esté mal conectada. Asegúrate de que la batería está conectada correctamente (página 59).
La consola está caliente	• **¿Estás recargando la batería en un lugar en el que la temperatura es elevada o la has dejado mucho tiempo recargándose?** ➡ Hacerlo podría provocar que la temperatura de la consola aumente considerablemente. Recarga la batería en un lugar en el que la temperatura ambiente esté entre 5 y 35 °C. Tocar la consola mientras está caliente puede causarte quemaduras.
He recargado la batería, pero se descarga muy rápido cuando juego / La batería tarda mucho en recargarse	• **¿Estás jugando o recargando la batería en un lugar con una temperatura ambiente inferior a 5 °C?** ➡ En lugares con una temperatura inferior a 5 °C no podrás jugar durante mucho tiempo y la batería tardará más de lo habitual en recargarse. • **Capacidad de la batería** ➡ La capacidad de la batería se verá reducida tras un número de ciclos de carga-descarga, lo que reducirá el tiempo que puedes usar la consola antes de recargarla de nuevo. Si consideras que la capacidad de la batería ha disminuido considerablemente, sustitúyela por una nueva. Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo para obtener información sobre cómo adquirir una nueva (página 72).

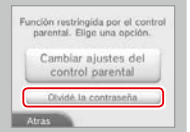
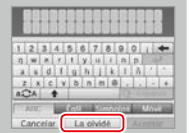
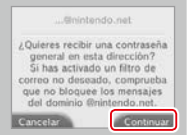
Problema	Solución
La batería se ha dilatado	➡ Las baterías de ion-litio se pueden degradar con el tiempo y pueden llegar a dilatarse tras un cierto número de recargas. Esto no es un defecto ni representa ningún peligro para la salud. Cambia la batería si la dilatación afecta a la capacidad de la batería (página 59). Si detectas una fuga en la batería, no la toques y ponte inmediatamente en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo (página 72).
No hay imagen ni sonido	• **¿Está bien insertada la tarjeta de juego?** ➡ Inserta con cuidado la tarjeta hasta que encaje. • **¿Está la consola en modo de espera?** ➡ Si es así, sal del modo de espera. Algunos programas entran en modo de espera aunque la consola no esté cerrada.
Las pantallas de cristal líquido tienen puntos negros o permanentemente iluminados / Las pantallas de cristal líquido no tienen una iluminación uniforme	➡ La existencia de un pequeño número de píxeles "muertos" es una característica de las pantallas LCD. Se trata de algo normal y no debe considerarse un defecto. La pantalla 3D y la pantalla táctil tienen especificaciones diferentes, de modo que los colores y el brillo pueden variar de una a otra.
Las pantallas de cristal líquido tienen diferente brillo	➡ La pantalla 3D y la pantalla táctil tienen especificaciones diferentes, lo que puede ocasionar diferentes niveles de brillo. Se trata de algo normal y no debe considerarse un defecto.
El color de la pantalla cambia bruscamente / El brillo cambia y resulta difícil distinguir colores brillantes	• **¿Están activados el brillo automático o el modo de ahorro de energía?** ➡ La función de brillo automático adapta el brillo de las pantallas a la intensidad de la luz de tu entorno. El modo de ahorro de energía reduce el brillo y modifica el gradiente de color automáticamente según el contenido que se muestra en pantalla con el fin de alargar la duración de la batería. Esto puede provocar que los colores claros se vuelvan más pálidos y que se altere el tono de otros colores. Si quieres mantener un nivel fijo de color y brillo, desactiva el modo de ahorro de energía (página 30).
Las imágenes 3D no se ven o cuesta mucho distinguirlas	• **¿Estás usando títulos de Nintendo DS o Nintendo DSi?** ➡ Los títulos de Nintendo DS y Nintendo DSi no pueden mostrar imágenes 3D. • **¿Es compatible con la función 3D el contenido que estás visualizando?** ➡ Algunos programas y contenidos no pueden ofrecer imágenes 3D. Prueba a ver imágenes 3D en otro programa de Nintendo 3DS. • **¿Está el regulador 3D en la posición más baja?** ➡ Sube el regulador 3D hasta la posición que te resulte más cómoda (página 24). • **¿Está desactivada la función 3D superestable?** ➡ Actívala (página 48). • **¿Está bien calibrada la pantalla 3D?** ➡ Mantén la pantalla 3D a unos 30 cm de tus ojos si estás usando la consola New Nintendo 3DS, y a unos 35 cm si estás usando la consola New Nintendo 3DS XL (página 23). Toca CALIBRACIÓN 3D en la configuración de la consola para obtener más detalles (página 48). Si hay alguna diferencia de visión entre tus ojos derecho e izquierdo o si normalmente solo ves a través de un ojo, puede que no percibas el efecto 3D total o parcialmente. Las personas que tengan una diferencia de visión entre los dos ojos deberían corregirla antes de usar esta consola (por ejemplo, poniéndose gafas). • **¿Están sucios la pantalla 3D, la cámara interior o el indicador de infrarrojos?** ➡ Limpia con un paño suave y limpio todas las posibles huellas o manchas. • **¿Utiliza el programa que estás usando la cámara?** ➡ La función 3D superestable se desactiva cuando se está usando la cámara interior o las cámaras exteriores. Algunos programas podrían utilizar las cámaras aunque no sea para hacer fotos.

Problema	Solución
Las imágenes 3D no se ven o cuesta mucho distinguirlas	• **¿Has colocado un protector de pantalla en la pantalla 3D?** ➡ Algunos productos pueden afectar a la claridad de las imágenes 3D. Consulta las instrucciones que vienen con el producto para saber cómo instalarlo. • **¿Estás bajo la luz directa del sol o de otra fuente intensa de luz?** ➡ Las luces demasiado brillantes pueden reflejarse en la pantalla, lo cual dificulta la percepción de las imágenes 3D. • **¿Está activado el control parental?** ➡ Elimina la restricción del control parental que impide que se muestren imágenes 3D (página 45). • **¿Estás mirando la pantalla inferior?** ➡ La pantalla inferior no puede mostrar imágenes 3D. El efecto 3D de la consola se crea aprovechando la disparidad binocular. No todas las personas ven igual las imágenes 3D. Si ves imágenes dobles o simplemente no puedes ver las imágenes 3D aun cuando se muestren correctamente y con los ajustes adecuados, usa solo imágenes 2D (página 24). **Consejos sobre la función 3D superestable y el reconocimiento facial** Sigue los consejos indicados a continuación para aumentar la eficacia de la función 3D superestable y conseguir mejores resultados con el reconocimiento facial.  Mira a la cámara de frente Aparta el pelo de la cara Quítate las gafas Otros factores, como el peinado, el color, la forma y el volumen del vello facial o los accesorios, también pueden afectar al reconocimiento facial. Si el reconocimiento facial no funciona pese a todo, selecciona 3D SUPERESTABLE en la configuración de la consola (página 48). Nota: Ciertos rasgos o condiciones podrían dificultar un reconocimiento preciso. En tal caso, puedes desactivar la función 3D superestable en la configuración de la consola.

Problema	Solución
El botón deslizante no funciona bien	• **¿Se corresponde el movimiento del botón deslizante con lo que se ve en la pantalla?** ➡ En contadas ocasiones, al usar prolongadamente el botón o forzarlo, este podría no detectar el movimiento. Si el movimiento del botón deslizante no se corresponde exactamente con lo que pasa en el juego, ve a la opción BOTÓN DESLIZANTE en la configuración de la consola para solucionar el problema (página 48). Nota: Si la consola registra movimientos aunque no uses el botón deslizante y no puedes usar los otros botones o la pantalla táctil, accede directamente a la pantalla de calibración del botón deslizante. Para ello, apaga la consola y vuelve a encenderla con el botón POWER mientras mantienes pulsados los botones L, R e Y. 
La pantalla táctil no funciona bien	• **¿Se corresponden las acciones ejecutadas en la pantalla táctil con lo que se ve en la pantalla?** ➡ Si las acciones de la pantalla táctil no se corresponden exactamente con lo que pasa en el juego, ve a la opción PANTALLA TÁCTIL en la configuración de la consola para solucionar el problema (página 48). Nota: Si no puedes usar la pantalla táctil para acceder a esta opción, puedes entrar directamente en la pantalla de calibración de la pantalla táctil. Para ello, apaga la consola y vuelve a encenderla con el botón POWER mientras mantienes pulsados los botones L, R y X.  • **¿Has colocado un protector de pantalla en la pantalla táctil?** ➡ Si has colocado un protector de pantalla (disponible en tiendas) en la pantalla táctil, consulta el manual de instrucciones del fabricante para asegurarte de haberlo colocado bien antes de calibrar la pantalla táctil.  Mal alineado Con aire o suciedad

Problema	Solución
La palanca C no funciona bien	• **¿Es el programa compatible con la palanca C?** ➡ La palanca C solo se puede usar con programas o partes de programas compatibles con ella, o como sustituta del botón deslizante derecho en programas que son compatibles con el botón deslizante Pro de Nintendo 3DS (página 16). • **¿Se corresponden las acciones ejecutadas con la palanca C con lo que se ve en la pantalla?** ➡ Si utilizas la palanca C mientras la consola se está encendiendo, la consola podría procesar datos de movimiento aunque no se use la palanca C. En tal caso, cierra la consola para que se active el modo de espera. Cuando la abras de nuevo, la palanca C se recalibrará automáticamente.
La pantalla se queda en negro y la consola no responde / La consola se bloquea	➡ Si la pantalla se queda en negro al encender la consola o al desactivar el modo de espera (reabriendo la consola tras haberla cerrado mientras permanece encendida), o si la pantalla se oscurece completamente durante una partida y la consola deja de responder, apaga la consola manteniendo pulsado el botón POWER hasta que el indicador de encendido se apague y, a continuación, vuelve a pulsar el botón POWER para encenderla de nuevo.
Los altavoces no emiten sonido alguno	• **¿Has conectado unos auriculares?** ➡ Si conectas unos auriculares a la consola, no se oirá nada a través de los altavoces. Nota: El sonido del obturador de la cámara siempre se reproducirá a un volumen fijo independientemente del ajuste del control de volumen, aunque estén conectados los auriculares.
No se oye nada a través de los auriculares	• **¿Están bien conectados los auriculares?** ➡ Comprueba que los auriculares estén bien conectados al conector de audio.
El micrófono no funciona / La consola no reconoce mi voz	• **¿Hace uso del micrófono el programa que estás utilizando? ¿Es posible usar el micrófono en la pantalla donde tienes problemas?** ➡ Solo es posible utilizar el micrófono en títulos o pantallas en los que su uso esté previsto. • **¿Funciona correctamente el micrófono?** ➡ Accede a la opción MICRÓFONO en la configuración de la consola para verificar que el micrófono funciona correctamente (página 48). • **¿Se reconocen bien otras voces (familia, amigos…)?** ➡ La precisión del sistema de reconocimiento de voz varía de una persona a otra porque algunas voces son más difíciles de reconocer que otras. • **¿Estás utilizando auriculares con micrófono?** ➡ Desconéctalos e inténtalo de nuevo con el micrófono de la consola.
La consola no cuenta mis pasos	• **¿Está abierta la consola?** ➡ La consola solo contará los pasos si está encendida y cerrada. • **¿Llevas la consola en un bolso que no esté pegado al cuerpo o la llevas colgando de una correa?** ➡ Es posible que la consola no pueda contar tus pasos con precisión en determinadas situaciones. Si llevas la consola en un bolso suelto, la consola podría interpretar erróneamente el número de pasos que des. Si quieres llevar la consola en un bolso, asegúrate de usar uno que vaya ceñido al cuerpo, como una riñonera. Notas: • Dependiendo de las condiciones, la consola podría contar más o menos pasos de los que des realmente. • No guardes la consola en el bolsillo trasero del pantalón. Cualquier presión excesiva sobre las pantallas de cristal líquido (como por ejemplo, sentarse encima de la consola) podría causar daños a estas o a la propia consola, así como provocar lesiones.

Problema	Solución
No se detecta la tarjeta microSD	• **¿Has insertado bien la tarjeta microSD en la consola?** ➡ Inserta con cuidado la tarjeta microSD hasta que encaje en la ranura para tarjetas microSD situada en la base de la consola (**página 59**). • **¿Están sucios los terminales de la tarjeta microSD?** ➡ Límpialos cuidadosamente con algodón seco para no dañar la tarjeta microSD.
Aunque hay una tarjeta insertada en la ranura, no aparece el icono del título y en el menú HOME se muestra el mensaje: **"No se detecta ninguna tarjeta en la ranura para tarjetas de juego."**	• **¿Está bien insertada la tarjeta de juego?** ➡ Extrae la tarjeta e insértala otra vez hasta que encaje. Si no se soluciona el problema, repite la operación varias veces (**página 34**). • **¿Estás usando un título de una región diferente a la de tu consola?** ➡ Solo funcionarán títulos de Nintendo 3DS y de Nintendo DSi que sean de la misma región que la consola. Es posible que no funcionen títulos de otras regiones.
El siguiente mensaje aparece mientras juego a un título de Nintendo DS o Nintendo DSi: **"Se ha producido un error. Mantén pulsado el botón POWER para apagar la consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más información."**	➡ Apaga la consola y vuelve a encenderla. Después, vuelve a hacer lo mismo que estabas haciendo. Si el mensaje sigue apareciendo, es posible que tu consola tenga algún problema. Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo (**página 72**).
Tengo problemas con la comunicación inalámbrica (se interrumpe y el juego no es fluido)	• **¿Se ve en pantalla alguno de los iconos de intensidad de la señal (o)?** ➡ Puede que haya algún problema con la recepción de la señal. Acércate al otro jugador y evitad obstáculos entre los dos.
No se encuentra ningún punto de acceso	• **¿Utiliza tu punto de acceso el método de cifrado WEP?** ➡ La consola no puede utilizar Wi-Fi Protected Setup para conectarse a puntos de acceso que utilizan WEP. • **¿Utiliza tu punto de acceso el método de cifrado WPA2-PSK (TKIP) (página 44)?** ➡ La consola no puede localizar puntos de acceso que utilizan el método de cifrado WPA2-PSK (TKIP).
No puedo conectarme a internet	• **¿Aparece en pantalla algún código de error?** ➡ Si la conexión a internet no está configurada correctamente o si se produce algún error durante la prueba de conexión, se mostrará un mensaje de error con un código. Sigue las instrucciones del mensaje. En caso de que aparezca un código de error al configurar las conexiones de Nintendo DS o al usar programas de Nintendo DS o Nintendo DSi, lee la información facilitada a continuación. **Códigos de error que aparecen al usar programas de Nintendo DSi** Es posible que no se haya configurado correctamente la conexión a internet para la consola. Accede a la pantalla de configuración de internet, selecciona PRUEBA DE CONEXIÓN y sigue las instrucciones del mensaje de error.

Problema	Solución
No puedo desactivar el control parental	• **¿Has introducido la contraseña correcta?** ➡ Introduce la contraseña correcta (**página 46**). • **¿Has contestado correctamente a la pregunta de seguridad?** ➡ Contesta a la pregunta de seguridad (**página 46**). **Si has olvidado la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad…** **Si has olvidado la contraseña:** Toca OLVIDÉ LA CONTRASEÑA en la primera pantalla que aparece tras seleccionar CONTROL PARENTAL en la configuración de la consola, o LA OLVIDÉ en la pantalla de introducción de contraseña.  **Si has olvidado la respuesta a la pregunta de seguridad:** **1** Toca LA OLVIDÉ en la pantalla de introducción de contraseña.  **2** Si has registrado una dirección de correo electrónico, toca CONTINUAR en la pantalla de solicitud de una contraseña general. Se enviará una contraseña general a la dirección de correo electrónico registrada.  Notas: • Para recibir una contraseña general se necesita una conexión a internet. • Si has activado un filtro de correo no deseado o de dominio, asegúrate de que no bloquee los mensajes del dominio @nintendo.net. **Si no has registrado una dirección de correo electrónico…** Aparecerá un número de referencia. Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo (**página 72**) e indica tu número de referencia y la fecha establecida en la consola. Se te ofrecerá entonces una contraseña general. **3** Toca ACEPTAR en la pantalla anterior e introduce la contraseña general. Nota: Una vez que hayas introducido la contraseña general, se borrará de la consola tu dirección de correo electrónico. Tras crear una nueva contraseña, vuelve a registrar tu dirección de correo electrónico.

Problema	Solución
Mi consola entra de repente en modo de espera	➡ Es posible que el modo de espera se haya activado a consecuencia de un campo magnético externo. Aleja la consola de objetos magnéticos y de otras consolas de la familia Nintendo 3DS. Nota: Si colocas la consola encima de otras consolas de la familia Nintendo 3DS, es posible que también se active el modo de espera.
Nintendo 3DS Sound no muestra las carpetas ni los archivos de sonido	• **¿Contiene la tarjeta microSD archivos de sonido compatibles con Nintendo 3DS Sound?** ➡ Nintendo 3DS Sound puede reproducir archivos AAC con extensiones .m4a, .mp4 y .3gp o archivos MP3 con la extensión .mp3. Otros archivos de sonido, como los que disponen de protección contra copia, no son compatibles con Nintendo 3DS Sound. • **¿Están los archivos de sonido almacenados en la carpeta "Private" dentro de la carpeta "Nintendo 3DS" de la tarjeta microSD?** ➡ Los archivos de sonido guardados en la carpeta "Private" de la carpeta "Nintendo 3DS" no se mostrarán en Nintendo 3DS Sound. Tendrás que guardar los archivos en otra carpeta diferente.
No puedo reproducir archivos de sonido con Nintendo 3DS Sound	• **¿Se trata de archivos de sonido compatibles con Nintendo 3DS Sound?** ➡ Nintendo 3DS Sound puede reproducir archivos que cumplan los siguientes requisitos: ◦ Formatos: AAC (.m4a, .mp4 o .3gp), MP3 (.mp3) ◦ Tasa de bits: 16-320 kb/s ◦ Frecuencia de muestreo: 32-48 kHz • **¿Están los archivos de sonido protegidos por Gestión de Derechos Digitales o DRM (Digital Rights Management)?** ➡ Nintendo 3DS Sound no puede reproducir archivos protegidos por DRM.

Si necesitas más ayuda…

Si tu consola sigue sin funcionar correctamente después de realizar los procedimientos descritos en este apartado o en el manual electrónico del menú HOME (página 27), te recomendamos que leas la garantía del fabricante y que te pongas en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo para pedir una revisión del producto (página 72). De este modo podrás obtener información sobre cómo solicitar la reparación de la consola, y las condiciones de la garantía y del servicio de asistencia técnica.

Cómo desechar este producto al final de su vida útil

[220115/ESP/WEEE-1]

El símbolo del cubo de basura tachado significa que este producto no debe ser arrojado a la basura doméstica. Los aparatos eléctricos y electrónicos podrían contener sustancias peligrosas que, de no ser procesadas adecuadamente, podrían contaminar el medioambiente o convertirse en un riesgo para la salud. Para obtener información acerca de los puntos de recogida y centros de reciclaje disponibles en tu lugar de residencia, ponte en contacto con las autoridades locales o consulta en tu tienda habitual (por la compra de un producto equivalente, podrían ofrecerse a hacerse cargo gratuitamente del reciclaje de este producto). De esta manera, contribuirás a que los aparatos sean tratados debidamente y a que sus componentes sean recuperados, reciclados o reutilizados de un modo respetuoso con el medioambiente.

Especificaciones técnicas

Nota: Estas especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Modelo	KTR-001	RED-001
Pantallas LCD (tamaño y resolución)	**Superior:** Pantalla panorámica LCD con capacidad 3D (con 3D superestable) 84,6 mm ancho x 50,76 mm alto 800 x 240 píxeles (400 píxeles por ojo al utilizar la función 3D) 16,7 millones de colores **Inferior:** Pantalla táctil LCD (67,68 mm ancho x 50,76 mm alto) 320 x 240 píxeles 16,7 millones de colores	**Superior:** Pantalla panorámica LCD con capacidad 3D (con 3D superestable) 106,2 mm ancho x 63,72 mm alto 800 x 240 píxeles (400 píxeles por ojo al utilizar la función 3D) 16,7 millones de colores **Inferior:** Pantalla táctil LCD (84,96 mm ancho x 63,72 mm alto) 320 x 240 píxeles 16,7 millones de colores
Fuente de alimentación	Adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado) Batería de New Nintendo 3DS (KTR-003)	Adaptador de corriente de Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (se vende por separado) Batería de Nintendo 3DS XL (SPR-003)
Dimensiones	80,6 mm ancho x 142 mm largo x 21,6 mm grosor (cerrada)	93,5 mm ancho x 160 mm largo x 21,5mm grosor (cerrada)
Peso	Aproximadamente 253 g (con batería, lápiz y tarjeta microSD)	Aproximadamente 329 g (con batería, lápiz y tarjeta microSD)
Frecuencia inalámbrica	Banda de 2,4 GHz (11b: 1-13 ch / 11 g: 1-11 ch)	
Estándar de comunicación	IEEE802.11b/g	
Potencia de salida	11 b: 5,5 dBm / 11 g: 5,0 dBm máx.	
Distancia recomendada para la comunicación	30 m máx. Nota: La distancia máxima a la que es posible la comunicación inalámbrica podría verse reducida dependiendo del entorno.	
Cámara	Lente: Longitud focal fija Sensor de imagen: CMOS Píxeles efectivos: 300 000 aprox.	
Reloj	Variación máxima diaria de ±4 segundos (si se utiliza en un ambiente como el descrito en "Temperatura y humedad óptimas" más abajo)	
Altavoces	Estéreo (compatibles con sonido envolvente virtual)	
Terminales de entrada y salida	Ranuras para tarjetas de juego, ranura para tarjetas microSD, conectores de la base, conector del adaptador de corriente y conector de audio (salida estéreo)	
Sensores	Estéreo (compatibles con sonido envolvente virtual)	
Otras funciones	Comunicación por infrarrojos (distancia recomendada para la comunicación: 20 cm máx.) Nota: La distancia máxima a la que es posible la comunicación inalámbrica podría verse reducida dependiendo del entorno. NFC (comunicación de corto alcance)	
Consumo de energía máximo	Aproximadamente 4,1 W (en carga)	
Temperatura y humedad óptimas	Temperatura: 5-35 °C Humedad: 20-80 %	
Tiempo de carga	Aproximadamente 3,5 horas	
Duración de la batería	Consulta la página 22.	
Batería	Modelo: KTR-003 Tipo: Ion-litio Capacidad: 5,2 Wh	Modelo: SPR-003 Tipo: Ion-litio Capacidad: 6,5 Wh
Lápiz	Modelo: KTR-004 Material: Plástico (ABS/PE) Longitud: Aproximadamente 76,5 mm	Modelo: RED-004 Material: Plástico (ABS/PE) Longitud: Aproximadamente 86 mm

Información de contacto

Garantía - España [120914/ESP-HW]

GARANTÍA COMERCIAL DE 24 MESES (HARDWARE DE NINTENDO)

I. GARANTÍA COMERCIAL DE NINTENDO

Esta garantía cubre las consolas de Nintendo, incluyendo el software original cargado en la memoria interna de la respectiva consola de Nintendo en el momento de la compra (el "**Software de Sistema de Nintendo**") y todo mando incluido en el embalaje de la consola (los "**Mandos de Nintendo**"). A los efectos de esta garantía, la consola de Nintendo, el Software de Sistema de Nintendo y los Mandos de Nintendo se denominan, en su conjunto, el "**Producto**".

Sujeto a los términos y exclusiones que se detallan a continuación, Nintendo garantiza al consumidor original que compre el Producto ("**usted**") que, durante un plazo de 24 meses siguientes a la fecha de primera compra del Producto por usted en España o dentro del Espacio Económico Europeo y Suiza, el Producto carecerá de defectos de material y de fabricación.

Para hacer uso de esta garantía comercial, usted deberá comunicar a Nintendo el defecto existente en el Producto dentro de los 24 meses siguientes a la fecha de compra del Producto por usted y deberá devolver el Producto a Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación de dicho defecto a Nintendo. Si, una vez inspeccionado el Producto, Nintendo admite que el Producto es defectuoso, Nintendo reparará o sustituirá la pieza causante del defecto o sustituirá el elemento pertinente del Producto sin coste alguno.

El garante es Nintendo Ibérica, S.A. ("**Nintendo**"), con domicilio en C/ Azalea 1 - Edificio D, Miniparc 1 - El Soto de la Moraleja, 28109 Alcobendas (Madrid).

II. GARANTÍA LEGAL DEL VENDEDOR

Esta garantía comercial adicional no afecta a los derechos que legalmente usted pueda tener como comprador de bienes de consumo. En caso de falta de conformidad con el contrato, el vendedor es legalmente responsable, y el consumidor y usuario tiene derecho a la reparación del Producto, a su sustitución, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de acuerdo con lo previsto en el Título V de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios. Estos derechos legales son independientes y compatibles con esta garantía comercial de Nintendo.

III. DERECHOS ADICIONALES A LOS LEGALES

a) **Se garantiza el Producto directamente al consumidor final, independientemente del punto de venta, con una reparación más rápida y sin desplazamientos:** Esta garantía comercial permite que los consumidores y usuarios puedan contactar directamente con Nintendo, sin desplazamientos ni intermediarios, en lugar de desplazarse a la tienda donde se adquirió el Producto por sus propios medios y a su propia costa. Para la reparación del Producto en cuestión, Nintendo envía a una empresa de mensajería a recoger el Producto al domicilio del consumidor y, si está cubierto por esta garantía comercial, repara el Producto en un plazo aproximado de 15 a 20 días (salvo situaciones excepcionales producidas por falta de stock de piezas de recambio), devolviéndole el Producto en mano de nuevo por mensajería. Este derecho **adicional** del que goza el consumidor, y con **coste íntegramente a cargo de Nintendo**, evita al consumidor incómodos traslados y tiempos de espera.

b) **Se exime al consumidor de la necesidad de demostrar que la no conformidad existía en el momento de la compra:** Esta garantía comercial de Nintendo exime al consumidor de la necesidad de demostrar que la no conformidad existía ya en el momento de la compra, ya que es el propio Servicio de Asistencia Técnica de Nintendo el que se ocupa de revisar el Producto defectuoso y determinar el origen del daño o defecto, reparándose gratuitamente en caso de que nuestros técnicos determinen que se trata de un defecto de material o de fabricación en el Producto.

IV. EXCLUSIONES DE LA GARANTÍA COMERCIAL

Esta garantía comercial no cubre:

- software (que no sea el Software de Sistema de Nintendo) o juegos (tanto si fueron o no incluidos con el Producto en el momento de la compra);
- accesorios, dispositivos u otros artículos destinados a ser usados con el Producto, pero que no fueron fabricados por o para Nintendo (tanto si fueron o no incluidos con el Producto en el momento de la compra);
- el Producto, si fue comprado fuera del Espacio Económico Europeo y Suiza;
- el Producto, si ha sido revendido, o usado con fines comerciales o de alquiler;
- el Producto, si sufre daños accidentales, por negligencia de usted y/o por la de un tercero, por uso irrazonable, por modificación, por haber sido usado con productos no suministrados, no licenciados o no autorizados por Nintendo para ser usados con el Producto (por ejemplo, actualizaciones no autorizadas de juegos, dispositivos de copia, adaptadores, adaptadores de corriente o accesorios no autorizados), por virus informático transferido a través de conexión a internet, por virus informático transferido mediante dispositivo no licenciado por Nintendo o mediante otras formas de comunicación electrónica, por utilización del Producto sin observar las indicaciones del respectivo manual de instrucciones de Nintendo o cualesquiera instrucciones facilitadas con el Producto (la "**Documentación de Nintendo**"), o por cualquier otra causa que no esté relacionada con defectos de material o de fabricación;
- defectos en el Producto que sean causados por el uso de pilas o baterías recargables que sean defectuosas, estén dañadas o tengan fugas, o por cualquier otro uso de pilas o baterías recargables que no sea conforme a las instrucciones de la respectiva Documentación de Nintendo;
- la reducción gradual de la capacidad y rendimiento de la batería recargable del Producto (incluyendo los modelos NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003, WUP-012 y KTR-003) por el transcurso del tiempo. (Para evitar cualquier duda, no se considerará como un defecto de material o fabricación de este Producto);
- el Producto, si ha sido abierto, modificado o reparado por una persona o compañía ajena a Nintendo o sus representantes autorizados, o si su número de serie ha sido alterado, modificado o suprimido;
- la pérdida de cualquier información cargada o almacenada en el Producto por cualquier persona ajena a Nintendo o sus representantes autorizados;
- la pérdida de datos o cualquier otro contenido —por ejemplo, software— como consecuencia de formatear la memoria del Producto (o la tarjeta SD/microSD o cualquier otro dispositivo externo de almacenamiento que sea usado con el Producto); o
- la pérdida de datos o cualquier otro contenido como consecuencia de borrar un Nintendo Network ID registrado o vinculado al Producto.

V. CÓMO HACER USO DE ESTA GARANTÍA COMERCIAL

Para comunicar a Nintendo un defecto cubierto por esta garantía, existen dos vías de comunicación:

1. Telefónica: llamando a nuestro Servicio de Atención al Consumidor ((+34) 917 886 498).
   (Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo con la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo con la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)
2. Por internet a través de nuestras páginas web: directamente en www.ayudanintendo.com o en www.nintendo.es entrando en el apartado de Atención al Consumidor - Servicio Técnico.

Antes de enviar el Producto al Servicio de Asistencia Técnica de Nintendo, deberá eliminar o borrar cualquier información o archivo privado o confidencial. **Usted acepta y reconoce que Nintendo no será responsable de ninguna pérdida, eliminación o daño de sus archivos o información que no hayan sido borrados o eliminados.** Nintendo le recomienda encarecidamente que haga una copia de seguridad de cualquier información que no elimine o borre. Tenga en cuenta que, dependiendo del tipo de reparación, los datos y demás contenidos almacenados en la memoria del Producto pueden ser eliminados, y que después de dicha reparación podría resultar imposible leer o importar de nuevo en el Producto los datos u otros contenidos que hubiera guardado en su tarjeta SD/microSD o cualquier otro dispositivo externo de almacenamiento.

Al enviar el Producto al Servicio de Asistencia Técnica de Nintendo, le rogamos que:

1. utilice el embalaje original cuando sea posible;
2. facilite una descripción del defecto;
3. adjunte una copia de su prueba de compra, asegurándose de que indica la fecha de compra del Producto; y
4. se asegure de que sea recibido por Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación original del defecto.

Si el plazo de garantía de 24 meses ha finalizado en el momento en que se descubra el defecto o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo podría estar dispuesto, a su entera discreción, a reparar o sustituir la pieza causante del defecto o sustituir el elemento pertinente del Producto. Independientemente de lo anterior, usted puede tener los derechos que legalmente le correspondan como comprador de bienes de consumo. Para mayor información o, en particular, para conocer los detalles de los costes de dichos servicios, le rogamos que contacte con:

Nintendo Ibérica, S.A.
Teléfono: (+34) 917 886 498

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo con la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo con la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

SOFTWARE DE SISTEMA DE NINTENDO

El Software de Sistema de Nintendo solo podrá ser utilizado con las consolas de Nintendo y no podrá ser utilizado para ningún otro propósito. No se deberá copiar, adaptar, hacer ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar el Software de Sistema de Nintendo de ninguna forma salvo que esté expresamente permitido por la ley aplicable. Nintendo podrá utilizar medidas anticopia o cualquier otra medida para proteger sus derechos relativos al Software de Sistema de Nintendo.

Información de contacto - España **[120914/ESP]**

www.guiasnintendo.com

Si necesita algún tipo de ayuda para este producto, le recordamos que está a su disposición un servicio en internet que le permitirá acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo desea, puede entrar en nuestra página web: **www.nintendo.es** y rellenar un pequeño formulario para convertirse automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesita cualquier otro tipo de información, puede llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

(+34) 917 886 498

www.ayudanintendo.com

Si desea tramitar la avería de su consola a través de internet, puede hacerlo 24 horas al día, 7 días a la semana, en la dirección: www.ayudanintendo.com (http://www.ayudanintendo.com).

Notes

Conteúdo da Caixa

- ☐ **Consola New Nintendo 3DS** (KTR-001)
  Ou
  Consola New Nintendo 3DS XL (RED-001) — **x 1**
- ☐ **Stylus New Nintendo 3DS** (KTR-004)
  Ou
  Stylus New Nintendo 3DS XL (RED-004) — **x 1**
  Nota: O stylus está localizado no suporte para o stylus, na parte de baixo da consola (pág. 89).
- ☐ **Cartão microSDHC** — **x 1**
  Nota:
  - O cartão microSDHC está inserido na ranhura para cartões microSD (pág. 131). O cartão microSDHC é um acessório de terceiros e não é fabricado pela Nintendo.
  - A capacidade do cartão SDHC encontra-se descrita na caixa.
- ☐ **Cartões RA** — **x 6**
  Nota: Estes cartões são usados em conjunto com a aplicação pré-instalada Jogos RA: Realidade Aumentada (pág. 100).
- ☐ **Guia de Início Rápido**
  ☐ **Manual de Instruções** — **x 1**

(Apenas para a New Nintendo 3DS)

- ☐ **Capas decorativas para a New Nintendo 3DS** (KTR-009/KTR-010) — **Capa frontal x 1**, **Capa traseira x 1**
  - Insira a capa frontal antes de utilizar a consola (pág. 97).
  - A capa traseira já vem inserida na consola.

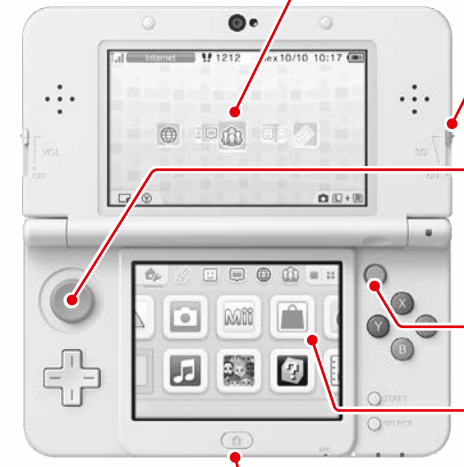
Esta embalagem não inclui um carregador.

Para carregar a bateria da consola irá necessitar de um carregador da Consola Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado).

Poderá, igualmente, utilizar os carregadores das Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

Carregadores da Nintendo 3DS/Nintendo 2DS/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL	✔
Carregadores da Nintendo DS™/Nintendo DS™ Lite	✘

new NINTENDO 3DS™ | new NINTENDO 3DS™ XL



Ecrã 3D
Apresenta imagens 3D, com recurso à função 3D Superestável (pág. 95)

Regulador de 3D
Regula a profundidade das imagens 3D (pág. 96)

Botão Deslizante
Permite movimentos com precisão (pág. 88)

Stick C
Reage à pressão exercida, o que permite movimentos simples e precisos (p. 88)

Ecrã Tátil
Ecrã sensível ao toque que lhe permite controlar aplicações, fazendo uso das funções de toque e arrastamento (pág. 88)

Botão HOME
Apresenta o Menu HOME (pág. 98)

Características das Consolas

New Nintendo 3DS
Leve e fácil de transportar, esta consola pode ser decorada com diversas capas (vendidas em separado).

New Nintendo 3DS XL
Maximize a sua experiência de jogo com um ecrã superior 57% maior comparativamente à Consola New Nintendo 3DS!

Comparação com a Consola New Nintendo 3DS

Ecrã 57% maior

Uma experiência 3D mais agradável e com melhor definição

3D Superestável

A câmara interior deteta a posição da cara
Quando altera a sua posição…
…a imagem 3D adapta-se aos seus movimentos, permitindo uma visualização mais confortável

Ao utilizar a câmara interior para detetar a sua cara, a função 3D Superestável permite ao utilizador usufruir de uma experiência 3D otimizada (pág. 95).

Aproveite os serviços online com uma…

Nintendo Network ID

NINTENDO NETWORK

Uma Nintendo Network™ ID permite-lhe utilizar diversas funcionalidades da Nintendo Network.

Nintendo eShop	Miiverse	
Descarregue demos e aplicações gratuitas na Nintendo eShop.	Comunique com utilizadores de todo o mundo através do Miiverse™.	Pode utilizar os fundos da Nintendo eShop na sua Consola New Nintendo 3DS e numa Consola Wii U™.

Crie uma Nintendo Network ID (pág. 110) para poder usufruir destes serviços.

Procure as aplicações mais recentes!

Nintendo eShop

Nota: É necessária uma Nintendo Network ID.

Estabeleça uma ligação à Internet e aceda à Nintendo eShop para ver as últimas novidades e vídeos sobre vários tipos de aplicações, bem como para adquirir aplicações descarregáveis e experimentar demos de aplicações.

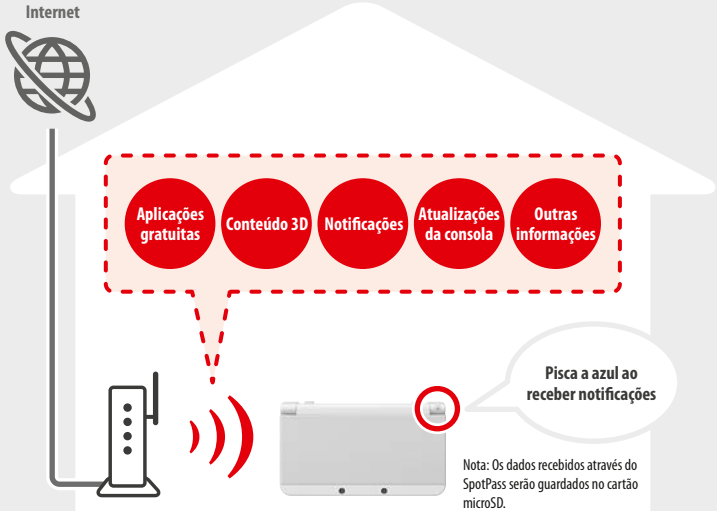
O que poderá comprar

Aplicações descarregáveis	Consola Virtual	Nintendo DSiWare™
Pode adquirir novas aplicações exclusivas da Nintendo eShop ou descarregar versões de aplicações externas.	Pode adquirir os seus jogos favoritos da NES™, do Game Boy™ e do Game Boy™ Color.	Pode adquirir aplicações originalmente lançadas para a Nintendo DSi, também conhecidas como Nintendo DSiWare.

Receba atualizações e novidades

SpotPass™

A sua consola procura automaticamente pontos de acesso e liga-se à Internet através de pontos de acesso sem fios, para troca de dados em várias alturas, inclusive durante o Modo de Descanso (estando a consola fechada enquanto continua ligada).



Nota: Os dados recebidos através do SpotPass serão guardados no cartão microSD.

É necessário configurar as Definições de Internet para ser possível estabelecer a ligação aos pontos de acesso sem fios (pág. 112).

Nota:

- A função SpotPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função SpotPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (pág. 98) ou se estiver a utilizar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Conforme o tipo de dados recebidos, o indicador de notificação poderá não acender.
- É necessária uma Nintendo Network ID para descarregar aplicações gratuitas (pág. 110).

Para facilitar a tarefa de carregar a bateria da consola, poderá utilizar uma base de recarga (vendida em separado).

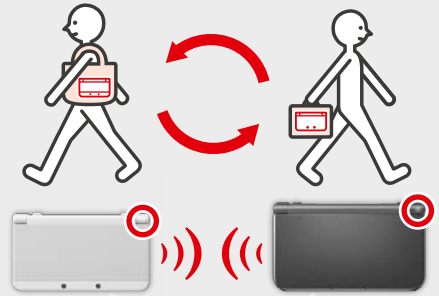
Base de recarga New Nintendo 3DS (KTR-007)

Base de recarga New Nintendo 3DS XL (RED-007)

Comunique de forma automática com outras consolas Nintendo

StreetPass™

A sua consola procura e troca dados de forma automática, comunicando com outras Consolas Nintendo 3DS enquanto se desloca, em transportes públicos ou noutros locais.



Nota: É adicionada uma notificação à lista de notificações (pág. 103).

Os dados serão automaticamente trocados se passar por alguém que tenha ativado o StreetPass para o mesmo título, enquanto a consola estiver em Modo de Descanso (fechada, enquanto continua ligada), bem como noutras alturas.

As suas definições do StreetPass são guardadas na consola.

Nota:

- Podem utilizar o StreetPass, no máximo, doze títulos em simultâneo.
- As definições de Contact Mode para os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não são guardadas e têm de ser configuradas ao utilizar títulos compatíveis. Além disso, não é possível trocar dados StreetPass para títulos Nintendo 3DS enquanto estiverem a ser utilizados títulos Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Não é possível transmitir dados se a consola ou as funções sem fios estiverem desligadas (pág. 102).
- A função StreetPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função StreetPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (pág. 98) ou durante uma ligação à Internet.

Índice

- Conteúdo da Caixa 76
- Informações sobre Saúde e Segurança 83

Preparação

Nomes e Funções dos Componentes 87

Carregamento 90

Ligar e Desligar a Consola 91
- Configurar a Consola pela Primeira Vez 91
- Utilização dos Teclados 93
- Indicador de Bateria 94
- Duração da Bateria 94

Ajustar Imagens 3D 95
- Como Ver Imagens 3D de Forma Adequada 95
- Ajustar a Profundidade das Imagens 3D 96

Trocar Capas Decorativas 97

Utilização das Aplicações

Menu HOME 98
- Manual Eletrónico do Menu HOME 99
- Símbolos das Aplicações 99
- Carregar as Aplicações 101
- Manuais Eletrónicos de Aplicações 101
- Definições do Menu HOME 102
- Símbolos de Aplicações do Menu HOME 103

Aplicações Externas 105
- Utilizar os Cartões de Jogo 106

Aplicações Descarregáveis 108
- Carregar Aplicações 108

Ajustar Definições da Consola

Definições da Consola 109

Definições da Nintendo Network ID 110
- Criar ou Vincular uma Nintendo Network ID 111

Definições de Internet 112
- Requisitos para Ligação à Internet 112
- Ligar à Internet 113

Controlo Parental 117
- Opções que Podem ser Restringidas 117
- Configurar o Controlo Parental 118

Gestão de Dados 119

Outras Definições 120
- Transferência de Dados 121
- Atualização da Consola 129
- Formatar a Memória da Consola 130

Resolução de Problemas

Substituir o Cartão microSD/Bateria 131

Se o Seu Cartão microSD Estiver Cheio… 134

Resolução de Problemas 135

- Especificações Técnicas 143
- Informações de Contacto 144

Informações sobre Saúde e Segurança

Leia e tenha em atenção as informações sobre saúde e segurança. Se não o fizer, poderá provocar lesões ou danos. Os pais ou representantes legais deverão supervisionar a utilização deste produto por parte de crianças.

ATENÇÃO – UTILIZAÇÃO DA FUNÇÃO 3D

A função 3D não é adequada a crianças com idade igual ou inferior a seis anos.

- A utilização da função 3D por crianças com idade igual ou inferior a seis anos pode provocar danos na visão. Sempre que crianças com idade igual ou inferior a seis anos tenham acesso à consola, os pais ou representantes legais devem restringir a apresentação de imagens 3D através da função do Controlo Parental.
- Todas as pessoas veem as imagens 3D de forma diferente. Se tiver dificuldades em visualizar imagens 3D de forma clara, não utilize a função 3D e ajuste o modo de visualização de forma a que este exiba apenas imagens 2D. A visualização prolongada de imagens 3D desfocadas ou duplicadas pode causar tensão ocular, secura dos olhos, dores de cabeça, ombros tensos, náuseas, tonturas, enjoos, fadiga e desconforto.
- Se sentir cansaço ou indisposição ao visualizar imagens 3D, ajuste os efeitos 3D até que obtenha um nível confortável, ou visualize apenas imagens 2D.
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada meia hora, mesmo se considerar que não precisa de descansar.
- Evite utilizar a função 3D enquanto viaja em carros ou transportes públicos. Abanar a consola constantemente pode desfocar as imagens 3D, provocando náuseas e tensão ocular.

ATENÇÃO – ATAQUES EPILÉTICOS

- Algumas pessoas (cerca de uma em 4000) podem sofrer ataques epiléticos ou desmaios provocados por flashes ou padrões de luz, e isto pode acontecer enquanto veem televisão ou utilizam videojogos, mesmo que nunca tenham sofrido um ataque epilético anteriormente.
- Qualquer pessoa que já tenha sofrido ataques epiléticos, perda de consciência ou qualquer outro sintoma relacionado com epilepsia, deve consultar um médico antes de utilizar videojogos.
- Os pais ou representantes legais devem supervisionar as crianças enquanto estas utilizam videojogos. Se o utilizador da consola apresentar sintomas invulgares, como um dos discriminados em baixo, deve parar imediatamente de jogar e consultar um médico: **convulsões, espasmos oculares ou musculares, perda de consciência, visão alterada, movimentos involuntários ou desorientação**.

Para reduzir a probabilidade de sofrer um ataque epilético enquanto utiliza videojogos, considere as seguintes precauções:

1. Não jogue se estiver cansado ou precisar de dormir;
2. Jogue numa divisão devidamente iluminada;
3. Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora quando utiliza a função 3D).

ATENÇÃO – TENSÃO OCULAR E ENJOOS

Utilizar videojogos pode causar tensão ocular após um longo período de tempo ou até mais cedo se utilizar a função 3D. Esta atividade também pode provocar enjoos em algumas pessoas. Siga estas instruções para evitar tensão ocular, tonturas ou náuseas:

- Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais ou os representantes legais devem supervisionar as crianças de forma a assegurar uma abordagem correta ao jogo.
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora quando utiliza a função 3D), mesmo se considerar que não precisa de descansar.
- Se sentir os olhos cansados ou doridos enquanto joga, ou se sentir tonturas, náuseas ou cansaço, pare para descansar durante várias horas antes de retomar a sessão de jogo.
- Se os sintomas persistirem, ou se sentir desconforto durante ou depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

ATENÇÃO – MOVIMENTOS REPETITIVOS

Utilizar videojogos pode provocar dores musculares, nos ligamentos ou pele depois de algumas horas. Siga estas instruções para evitar problemas como tendinites, síndrome do túnel cárpico ou irritação cutânea:

- Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais ou os representantes legais devem supervisionar as crianças de forma a assegurar uma abordagem correta ao jogo.
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora se utilizar a função 3D), mesmo se considerar que não precisa de descansar.
- Quando utiliza o stylus, não precisa de empregar muita força, tanto para o segurar como para o pressionar contra o ecrã. Se sentir cansaço ou dores nas suas mãos, pulsos ou braços enquanto joga, ou se sentir sintomas como **formigueiro, dormência, ardor** ou **rigidez**, pare e descanse por várias horas antes de retomar a sessão de jogo.
- Se os sintomas ou desconforto persistirem depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

ATENÇÃO – FREQUÊNCIAS DE RÁDIO

Esta consola pode emitir ondas de rádio que podem afetar o funcionamento de aparelhos eletrónicos na sua proximidade, como pacemakers.

- Não utilize a consola num raio de 25 centímetros de um pacemaker quando utilizar a comunicação sem fios. Se for portador de um pacemaker ou outro dispositivo médico implantado, não utilize a comunicação sem fios sem consultar primeiro o seu médico ou o fabricante do dispositivo médico.
- A comunicação sem fios pode não ser permitida em locais como aviões ou hospitais. Siga os regulamentos relativos a cada local.

ATENÇÃO – BATERIA

Esta consola contém uma bateria recarregável de iões de lítio. O derrame ou combustão da bateria pode provocar lesões ao utilizador e danos à sua consola.

Para evitar o derrame ou combustão da bateria:

- Não danifique a bateria.
- Não exponha a bateria a impactos excessivos, vibrações ou líquidos.
- Não desmonte, deforme ou tente reparar a bateria.
- Não exponha a bateria a calor nem a destrua através do fogo.
- Não toque nos conetores da bateria com materiais estranhos ou objetos metálicos.
- Coloque sempre a tampa da bateria (capa traseira).

Em caso de derrame:

Se a bateria derramar, não lhe toque e contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo. Para assegurar que quaisquer fluidos derramados na consola não entram em contacto com as suas mãos, limpe o exterior da consola cuidadosamente com um pano macio e ligeiramente húmido. Se o fluido derramado entrar em contacto com as mãos, ou qualquer outra parte do corpo, lave-as com água. Se o líquido derramado de uma bateria entrar em contacto com os olhos, isso poderá provocar-lhe lesões. Lave os seus olhos abundantemente com água e consulte um médico imediatamente.

ATENÇÃO – CARREGAR A CONSOLA

Utilize um carregador e uma bateria compatíveis.

Utilizar um carregador ou bateria incompatíveis pode provocar derrames da bateria, combustão ou explosão da mesma, que podem, por sua vez, provocar um incêndio e/ou eletrocussão. Para a Consola New Nintendo 3DS, utilize apenas a bateria New Nintendo 3DS (KTR-003) e, para a Consola New Nintendo 3DS XL, utilize apenas a bateria Nintendo 3DS XL (SPR-003). Utilize apenas o carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado).

Utilize um carregador com a tensão correta (220-240 V AC).

Certifique-se de que liga o carregador ao conetor do carregador da sua consola na direção correta. Para remover o carregador, segure firmemente na ficha e retire-a da tomada.

Não utilize a consola com carregadores de viagem, reguladores de luz específicos para lâmpadas incandescentes ou carregadores e transformadores de isqueiro AC/DC.

Não utilize o carregador se o cabo ou a ficha estiverem danificados.

Se não seguir estas indicações, poderá provocar explosões ou eletrocussão.

- Evite pisar, puxar, torcer ou fazer qualquer tipo de alterações ao cabo.
- Não coloque objetos pesados sobre o cabo.
- Não exponha o cabo a fontes de calor, como aquecedores ou fornos.
- Se utilizar a consola enquanto esta carrega, tenha cuidado para não puxar nem enrolar o cabo do transformador.

Se o carregador estiver danificado, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo. Não o desmonte nem tente reparar.

O carregador destina-se a ser utilizado apenas em espaços interiores.

Não toque com os dedos, nem com objetos metálicos, no conetor do carregador, nem em qualquer outro conetor da consola.

Durante uma trovoada, não toque na consola nem no carregador enquanto carrega a consola.

ATENÇÃO – INFORMAÇÕES GERAIS

A utilização deste produto não é adequada a crianças com idade inferior a 36 meses. Mantenha a consola e os acessórios respetivos longe do alcance de crianças pequenas e animais de estimação.

Este produto inclui um carregador, stylus, cartão microSD e outros acessórios que podem ser engolidos por crianças pequenas e provocar lesões.

Não utilize um volume muito elevado com auriculares.

Utilizar auriculares com níveis de volume muito elevados por longos períodos de tempo pode provocar perda de audição. Quando utilizar auriculares, mantenha o volume a um nível que lhe permita ouvir sons de fundo. Se notar sintomas como fadiga ou zumbido nos ouvidos, pare de utilizar os auriculares. Se os sintomas persistirem, consulte um médico.

Não se aproxime demasiado do transmissor de infravermelhos.

Olhar diretamente para o transmissor de infravermelhos pode prejudicar a sua visão e causar outros problemas.

Utilize cuidadosamente a sua consola

- **Não exponha a consola a temperaturas altas nem à luz solar direta durante longos períodos de tempo.**

- **Não deixe a consola entrar em contacto com líquidos e não utilize a consola com as mãos molhadas ou escorregadias.**
  Se a consola entrar em contacto com líquidos, desligue-a imediatamente, retire o carregador, remova a tampa da bateria, assim como a bateria, e limpe a parte exterior da consola com um pano macio e ligeiramente húmido (utilize apenas água).

- **Não exponha a consola a impactos excessivos.**
  - Não aplique pressão desnecessária nos ecrãs LCD. Utilize o stylus ou o item especificado pela aplicação para seguir os passos apresentados no ecrã. Não utilize objetos rígidos (incluindo unhas) que possam deixar marcas no ecrã.
  - Não movimente o Botão Deslizante violentamente de um lado para o outro.
  - Não utilize as suas unhas ou objetos duros para controlar o Stick C.
  - Não dobre o stylus nem lhe aplique força desnecessária.

- **Não desmonte a consola nem a tente reparar.**
  Se a consola estiver danificada, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo. Não toque em áreas danificadas e evite o contacto com qualquer líquido derramado.

- **Utilize apenas acessórios compatíveis com a consola.**

- **Tenha atenção ao espaço circundante enquanto utiliza a consola.**

- **Limpar a consola:**
  A consola deverá ser desligada do carregador antes de ser limpa. Para limpar a consola, utilize um pano ligeiramente húmido com água quente e enxague a água em excesso. De seguida, volte a limpar a consola com um pano seco e macio. Não deixe que a consola esteja em contacto com diluentes para tintas, álcool ou quaisquer outros solventes.

Nomes e Funções dos Componentes

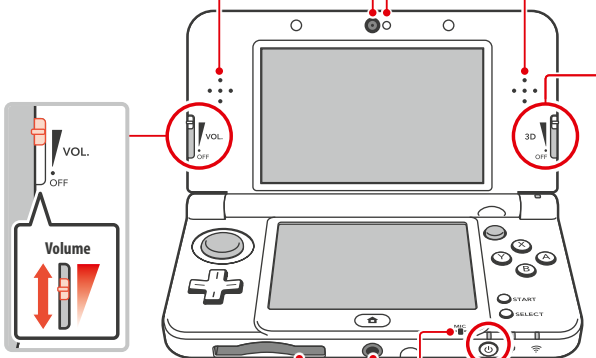
Neste manual de instruções são explicadas as funcionalidades destes componentes.

Câmara Interior
Utilizada pela função 3D Superestável (pág. 95) e por aplicações compatíveis com a câmara.

Indicador de Infravermelhos
Ajuda a detetar a posição da cabeça ao utilizar a função 3D Superestável em áreas escuras (pág. 95).
Nota: É possível que surja uma luz vermelha quando utilizar esta função em áreas escuras.

Altifalante (E)

Altifalante (D)



Regulador de 3D (pág. 96)
Regula a profundidade das imagens 3D.

Volume
Deslize-o para ajustar o volume.
Nota: O som do obturador da câmara tem sempre o mesmo volume, independentemente das definições atuais de volume.

Indicador de bateria (⏻) (pág. 94)
Acende-se quando a energia está ligada.

Botão POWER (⏻) (pág. 91)

Ranhura para Cartões de Jogo (pág. 106)
Para iniciar os cartões de jogo da Nintendo 3DS, da Nintendo DS, da Nintendo DSi e os cartões de jogo com funções avançadas da Nintendo DSi.

Saída de Áudio
Para ligar auriculares estéreo, disponíveis no mercado. Quando estes estão ligados, não irá ouvir nenhum som através dos altifalantes.
Nota: Utilize acessórios compatíveis.

Microfone
Utilizado com aplicações que utilizem esta função.

Indicador de notificação

Avisa-o do estado da consola, piscando e mudando de cor.

- Notificação do SpotPass (pisca a azul durante cinco segundos) (pág. 80)
- Comunicação do StreetPass (pisca a verde durante cinco segundos) (pág. 81)
- Um amigo está online (pisca a cor-de-laranja durante cinco segundos) (pág. 103)
- Bateria está com pouca carga (pisca a vermelho) (pág. 94)

Ecrã LCD (Ecrã 3D) (pág. 95)

Apresenta conteúdos 3D.

Botão Deslizante

Utilizado em aplicações que aceitam comandos do Botão Deslizante.

Nota: Se o Botão Deslizante não estiver a funcionar corretamente, consulte a pág. 138

Área NFC (Comunicação de Campo Próximo)

Toque nesta área com um acessório amiibo™ ou outro objeto compatível com NFC para ler dados enquanto utiliza uma aplicação que suporte esta funcionalidade.

Botão Direcional ✚

Ecrã LCD (Ecrã Tátil)

Ecrã sensível ao toque, que permite uma interação tátil. Utilize o stylus incluído com aplicações que suportem esta função.

Controlos do ecrã tátil

Tocar

À ação de pressionar levemente o ecrã tátil com o stylus chama-se "tocar".

Deslizar

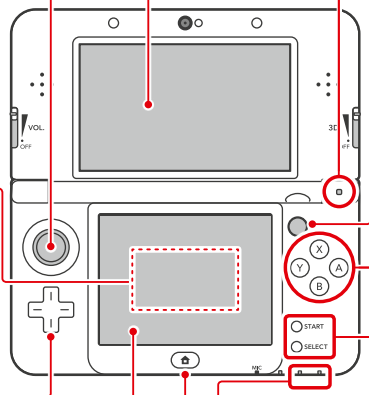
Arrastar o stylus, tocando levemente no ecrã tátil, chama-se "deslizar".

Stick C

Permite controlar aplicações compatíveis com o Stick C e pode ser utilizado em vez do Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS, em aplicações compatíveis com esse acessório.

As aplicações compatíveis com o Botão Deslizante Pro terão o seguinte símbolo nas embalagens respetivas:

Botão Deslizante Pro



Botões de Controlo (Botões A, B, X e Y)

START
SELECT

Indicador de recarga (🔌) (pág. 90)

Fica cor-de-laranja quando a bateria está a carregar.

Indicador de ligação sem fios (📶)

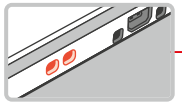
Fica amarelo quando a comunicação sem fios ou o NFC estão ativos e apaga-se quando estão inativos. Fica intermitente, com cor amarela, durante o envio ou receção de dados.

Nota:

- No Modo de Descanso, o indicador de ligação sem fios piscará com uma luz mais fraca.
- A comunicação sem fios e o NFC podem ser ativados/desativados a partir das Definições do Menu HOME (pág. 102).

Botão HOME (🏠)

Apresenta o Menu HOME (pág. 98).



Ligação da Correia para o Pulso

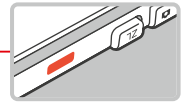
Para fixação de uma correia para o pulso (vendida separadamente).

(Apenas para a New Nintendo 3DS) Capa Frontal

Apenas para detentores de uma Consola New Nintendo 3DS. As capas decorativas podem ser retiradas e substituídas por novos conjuntos de capas, vendidos em separado (pág. 97).

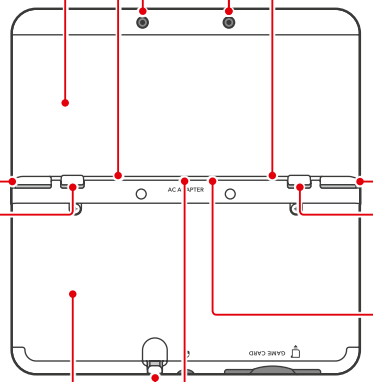
Câmaras Exteriores

Utilizadas por aplicações que usam as câmaras. Estas duas câmaras permitem o registo de fotos/vídeos 3D.



Transmissor de Infravermelhos

Envia e recebe sinais para aplicações que utilizam a função de infravermelhos.

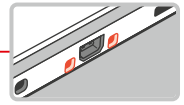


Botão R

Botão ZR

Botão L

Botão ZL



Conetor da Base

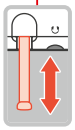
Permite o carregamento através da base de recarga (vendido em separado) (pág. 80).

Tampa da Bateria (Capa Traseira)

Pode ser retirada para substituir o cartão microSD ou a bateria (pág. 131).

Nota:

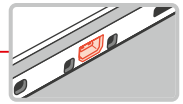
- Para os detentores de uma New Nintendo 3DS, as capas frontal e traseira podem ser substituídas por capas decorativas vendidas em separado (pág. 97).
- Retire a capa traseira apenas quando precisar de substituir o cartão microSD, a bateria, ou quando desejar trocar as capas decorativas.



Suporte para o Stylus

Utilizado para guardar o stylus.

Nota: Não tente colocar no suporte para o stylus outro objeto que não o stylus fornecido com esta consola.



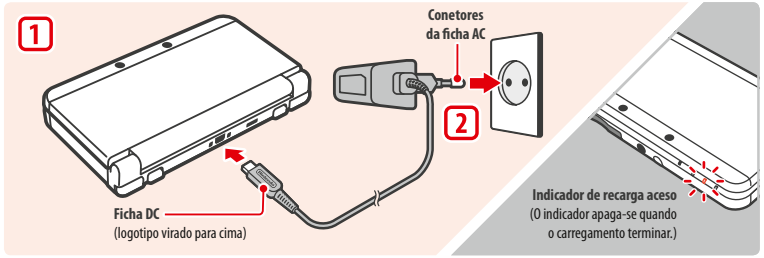
Conetor do Carregador (pág. 90)

Permite a ligação do carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado).

Carregamento

Antes de utilizar a sua consola pela primeira vez, é necessário carregar a bateria.

Para carregar a sua consola, irá necessitar do carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado). Poderá, igualmente, utilizar os carregadores das Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.



1 Ligue a ficha DC à consola

Nota: Certifique-se de que a ficha DC está na posição correta antes de a inserir na consola.

2 Introduza a ficha AC numa tomada de tensão de 220-240 V

O indicador de recarga irá acender-se quando se inicia o carregamento e desligar-se-á após a sua conclusão. Quando terminar o carregamento, retire a ficha AC da tomada e retire a ficha DC da consola.

Nota:

- Se jogar um título enquanto a consola estiver a carregar, o indicador de recarga poderá nem sempre apagar-se depois de concluído o carregamento. Isto não é uma avaria.
- Para desligar o carregador da consola, segure a consola e a ficha DC enquanto o retira, e não o cabo.

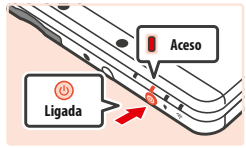
Acerca do Carregamento

- Quando desligada, a consola demora aproximadamente 3 horas e 30 minutos a ficar totalmente carregada. A duração do tempo de carregamento pode variar se a consola estiver a ser utilizada durante o carregamento ou dependendo da quantidade de carga remanescente na bateria.
- Deverá carregar a consola numa temperatura ambiente de entre 5 ºC e 35 ºC. Se tentar carregar a bateria fora deste intervalo, esta poderá ficar danificada, impossibilitando o seu carregamento. Se a temperatura ambiente for baixa, a bateria pode não ficar totalmente carregada.
- A vida útil da bateria vai diminuindo à medida que esta é carregada continuamente. Após 500 recargas, o nível da bateria pode ser reduzido até 70% da capacidade original.
- Certifique-se de que carrega a bateria, pelo menos, uma vez a cada seis meses. Caso não sejam utilizadas durante algum tempo, as baterias de iões de lítio podem perder a sua carga com o passar do tempo. Se não utilizar a consola durante um longo período de tempo, a bateria pode perder toda a sua carga, tornando impossível o seu carregamento.
- Se constatar que o tempo de utilização da bateria foi drasticamente reduzido, substitua-a (pág. 131). As baterias de substituição são vendidas em separado. Para mais informações sobre onde comprar uma bateria de substituição (pág. 144), contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo.

Ligar e Desligar a Consola

O Botão POWER é utilizado para ligar e desligar a consola. Terá de configurar as Definições da Consola quando a ligar pela primeira vez.

Ligue a consola, premindo o Botão POWER. Quando esta é ligada, o indicador de bateria acende-se.



Nota:

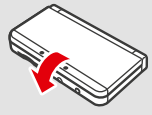
- Poderá demorar alguns segundos até que o Menu HOME seja exibido, após ligar a consola.
- Para mais informações sobre o indicador de bateria e a duração da bateria, consulte a pág. 94.

Modo de Descanso e Desligar a Consola

Modo de Descanso

Feche a sua consola durante a utilização para pausar o jogo e ativar o Modo de Descanso. O SpotPass (pág. 80) e o StreetPass (pág. 81) mantêm-se ativos neste modo, mas o consumo de energia é bastante reduzido.

Nota: Algumas aplicações, ou tarefas específicas, poderão não permitir que a consola entre no Modo de Descanso. Por exemplo, o Som Nintendo 3DS não permite a entrada no Modo de Descanso durante a reprodução.



Desligar a Consola

Prima o Botão POWER para visualizar o Menu POWER. Depois, toque em DESLIGAR para desligar a consola. Em alternativa, pode pressionar o Botão POWER para obter o mesmo efeito.

Configurar a Consola pela Primeira Vez

Terá de configurar a consola quando a ligar pela primeira vez. Se esta consola se destinar a crianças, estes passos deverão ser efetuados por um adulto. Os passos que se seguem deverão ser efetuados com o stylus no ecrã tátil (pág. 88).

1 Defina o idioma da consola

Toque no idioma que pretende utilizar e, em seguida, em OK.

2 Calibre o Ecrã 3D

De forma a visualizar corretamente as imagens 3D, siga as instruções no ecrã (consulte "Ajustar Imagens 3D" na pág. 95).

3 Defina a data e a hora

Toque em ▼ e ▲ para definir a data e a hora e depois toque em OK.

4 Introduza um nome de utilizador

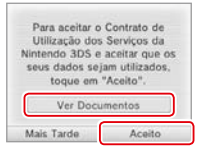
Nota:

- Consulte a pág. 93 para mais informações sobre a utilização do teclado.
- Os nomes podem ter um máximo de dez caracteres.
- O nome que escolher será visível noutras Consolas Nintendo 3DS e Nintendo DS através da comunicação sem fios, portanto não inclua palavras ou frases que outros possam considerar ofensivas. A utilização de linguagem inapropriada pode levar à restrição da apresentação do seu nome noutras Consolas Nintendo 3DS.

5 Introduza a sua data de nascimento

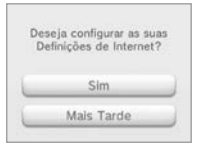
6 Selecione o país onde reside e, em seguida, a região

7 Aceite o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS


Para aceitar o Contrato de Utilização dos Serviços da Nintendo 3DS e aceitar que os seus dados sejam utilizados, toque em "Aceito".
Ver Documentos
Mais Tarde
Aceito

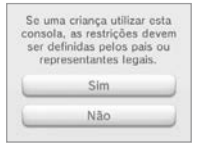
Depois de ler a informação, toque em ACEITO. Se preferir aceitar este contrato mais tarde, toque em MAIS TARDE.

8 Configure as suas Definições de Internet (pág. 112)



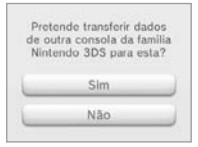
A ligação à Internet permite a troca de vários tipos de dados através do SpotPass, bem como a utilização da ligação sem fios em conjunto com as aplicações suportadas. Para configurar isto mais tarde, toque em MAIS TARDE.

9 Defina o Controlo Parental (pág. 117)



Defina o Controlo Parental para limitar o acesso das crianças a determinados conteúdos e funções, tais como o navegador de Internet e a interação com outros utilizadores.
Se a consola se destinar a crianças, os pais ou os representantes legais deverão configurar as definições do Controlo Parental.
Nota: A utilização da função 3D por crianças menores de seis anos de idade poderá causar danos na visão. Para evitar o uso da função 3D, esta poderá ser desligada manualmente, selecionando a opção adequada nas definições do Controlo Parental.

10 Efetue uma transferência de dados (pág. 121)



Se possuir outra Consola Nintendo 3DS e desejar transferir dados para a sua nova consola, tenha em consideração o seguinte:

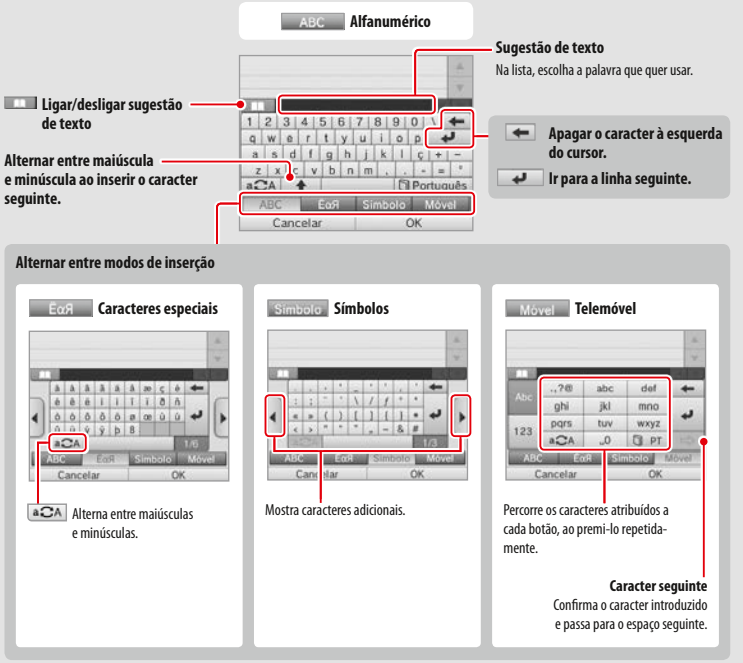
- Antes de efetuar uma transferência de dados, efetue a configuração inicial da nova consola, conforme exemplificado acima.
- Não utilize a nova consola antes do início do processo, uma vez que todos os dados de gravação de aplicações integradas e descarregáveis ficarão inutilizáveis.
- Antes da transferência, não crie nem vincule uma Nintendo Network ID à nova consola. Caso contrário, não será possível transferir dados.

A sua consola está agora pronta a ser utilizada. Prima o Botão HOME para entrar no Menu HOME (pág. 98) e começar a utilizar a consola.

Utilização dos Teclados

Será apresentado um teclado no ecrã tátil quando for necessário introduzir caracteres. Toque num caracter para o introduzir.

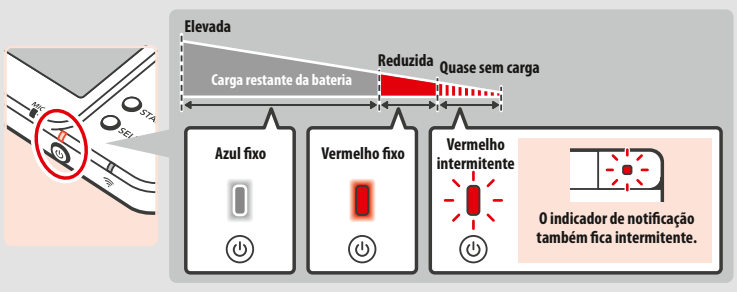
Padrão


ABC Alfanumérico
Sugestão de texto
Na lista, escolha a palavra que quer usar.
Ligar/desligar sugestão de texto
Alternar entre maiúscula e minúscula ao inserir o caracter seguinte.
Apagar o caracter à esquerda do cursor.
Ir para a linha seguinte.
Português
Alternar entre modos de inserção
ÉαЯ Caracteres especiais
Símbolo Símbolos
Móvel Telemóvel
Alterna entre maiúsculas e minúsculas.
Mostra caracteres adicionais.
Percorre os caracteres atribuídos a cada botão, ao premi-lo repetidamente.
Caracter seguinte
Confirma o caracter introduzido e passa para o espaço seguinte.

Teclado Numérico

Indicador de Bateria

Fica azul quando a consola é ligada. Fica vermelho quando a bateria tem pouca carga e intermitente quando a bateria começa a ficar sem carga.



Nota: Se o indicador de bateria estiver vermelho, guarde o seu jogo rapidamente e carregue a bateria. Se ficar sem carga antes de guardar o jogo, poderá perder os dados não guardados. Se o indicador estiver azul e brilhar e apagar lentamente, a consola está em Modo de Descanso (pág. 91), o que irá conservar a energia da bateria.

Duração da Bateria

A duração da bateria irá depender de fatores como a aplicação utilizada, a quantidade de dados enviados e recebidos através da ligação sem fios e a temperatura ambiente. Assim, os tempos indicados deverão ser considerados apenas uma estimativa.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Jogar com aplicações da Consola Nintendo 3DS	aprox. 3,5-6 horas	aprox. 3,5-7 horas
Jogar com aplicações da Consola Nintendo DS	aprox. 6,5-10,5 horas	aprox. 7-12 horas

A duração da bateria depende do brilho dos ecrãs LCD.

Nota: Ao ativar a função de luminosidade automática, o nível do brilho e da cor serão alterados automaticamente consoante o nível de luz do ambiente circundante. Deste modo, a duração da bateria será maior se utilizar a consola em áreas com menor visibilidade. A ativação do Modo de Poupança de Energia aumenta também a duração da bateria (pág. 102).

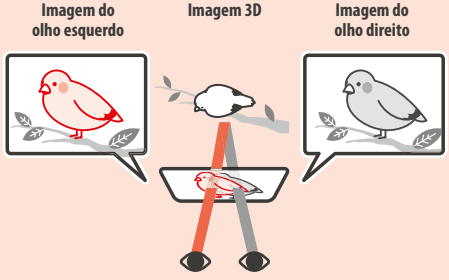
Se deixar a consola no Modo de Descanso (pág. 91), mesmo com a comunicação sem fios ativa como, por exemplo, o SpotPass e o StreetPass, o consumo de energia é bastante reduzido. Se a bateria estiver completamente carregada, a consola poderá manter-se no Modo de Descanso durante três dias.

Nota: O indicador de bateria pisca lentamente quando a consola está em Modo de Descanso. Alguns títulos não permitem a entrada em Modo de Descanso durante a sua utilização. Se fechar a consola quando usar esse tipo de aplicação, o indicador de bateria fica com a luz fixa (sem piscar). Por exemplo, o Som Nintendo 3DS não permite a entrada em Modo de Descanso durante a reprodução.

Ajustar Imagens 3D

O ecrã 3D permite-lhe visualizar imagens em três dimensões. Utilize o regulador de 3D para ajustar os efeitos 3D até obter um nível confortável.

Os efeitos 3D gerados por esta consola são criados utilizando a disparidade binocular dos olhos (a capacidade de interpretar imagens 3D devido à diferença de posição entre o olho esquerdo e o olho direito). Se manusear o ecrã 3D de forma a que o olho esquerdo veja apenas a imagem esquerda e o olho direito apenas a imagem direita, são reproduzidos efeitos 3D vívidos e convincentes.



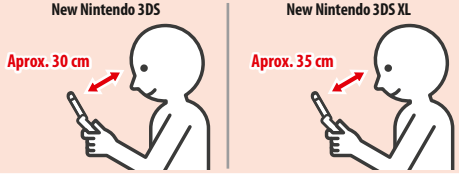
Como Ver Imagens 3D de Forma Adequada

Siga os passos seguintes para assegurar que as imagens 3D são apresentadas de forma adequada.

1 **Olhe diretamente para o ecrã 3D.**

2 **Segure o ecrã 3D a uma distância adequada dos seus olhos.**

- Ajuste a distância de forma a conseguir ver facilmente as imagens 3D.



3D Superestável

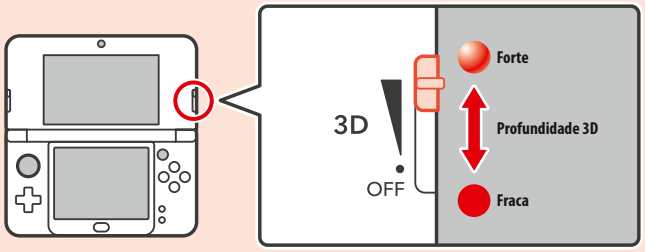
Esta funcionalidade para as Consolas New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL permite-lhe mover a cabeça ou a consola enquanto joga, sem perder qualidade de imagem, proporcionando uma experiência de visualização em 3D mais confortável. O modo de funcionamento consiste na identificação da posição da sua cara com a câmara interior, de modo a ajustar a imagem 3D. (Consulte a pág. 137 para obter informações sobre como melhorar o reconhecimento facial da consola.) Para mais informações sobre como ativar ou desativar o 3D Superestável, consulte a pág. 120.

Nota:

- Se tentar visualizar a imagem na consola a partir de um ângulo longínquo, lateral ou fora do campo de visão da câmara interior, irá apenas ver imagens em duplicado ou um ecrã escuro em vez de uma imagem 3D. Aceda à opção Calibrar Ecrã 3D nas Definições da Consola (pág. 120) para obter informações sobre como ver imagens 3D de forma correta.
- A função 3D Superestável não funciona enquanto a câmara interior ou exterior estão a ser utilizadas.
- A apresentação de imagens 3D pode ser desativada no Controlo Parental (pág. 117).
- Não visualize imagens 3D sob luz solar direta nem com a influência de outras fontes de luz intensas, pois será difícil conseguir ver as imagens.
- Dependendo do ambiente circundante, poderá ser difícil visualizar as imagens 3D (pág. 136).

Ajustar a Profundidade das Imagens 3D

Utilize o regulador de 3D junto ao ecrã 3D para aumentar ou diminuir o efeito tridimensional. Se, ao colocar o regulador no máximo (efeito 3D mais forte), tornar mais difícil a visualização das imagens 3D, mova-o para baixo progressivamente até chegar a um ponto em que as imagens 3D sejam distintas e fáceis de ver. À medida que se habitua ao efeito 3D, mover o regulador de profundidade para cima poderá melhorar o efeito.



- Mova o regulador de 3D para o ponto mais baixo, de forma a mostrar imagens apenas em 2D.

Nota:

- Ajustar o regulador de 3D enquanto estiver a visualizar conteúdos que não suportem a função 3D não irá produzir imagens 3D.
- Alguns tipos de conteúdo, como, por exemplo, fotos e vídeos 3D, não permitem ajustar a profundidade do efeito 3D. Quando estiver a visualizar estes conteúdos, o regulador de 3D permite-lhe apenas alternar entre imagens 2D e 3D. Caso considere o efeito 3D demasiado forte, mantenha a consola mais afastada de si. Se, ainda assim, tiver dificuldades, experimente visualizar os conteúdos em 2D.

(Apenas para Consolas New Nintendo 3DS)

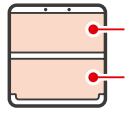
Trocar Capas Decorativas

É possível trocar capas decorativas (vendidas em separado) para Consolas New Nintendo 3DS.

Certifique-se de que as capas decorativas estão inseridas na consola quando a ligar pela primeira vez.

Se a consola for utilizada por crianças, as capas decorativas deverão ser substituídas por um dos pais ou por um representante legal.

Nota: Assegure-se de que a consola e o carregador estão desligados.



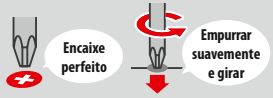
1 Desaperte os parafusos da capa traseira

Dê quatro ou cinco voltas com uma chave de fendas em cruz para desapertar os dois parafusos que seguram a capa traseira.

Para evitar que os parafusos se soltem, todas as capas traseiras incluem parafusos especiais que não se soltam quando são desapertados e que ficam na capa, mesmo depois de a remover.

Como evitar danificar os parafusos

- Utilize uma chave de fendas em cruz que seja apropriada para a cabeça do parafuso.
- Coloque a consola numa superfície plana e empurre suavemente a chave de fendas contra cada parafuso, enquanto faz um movimento giratório no sentido contrário ao do relógio.

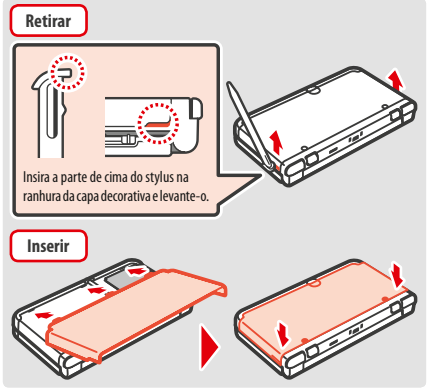


2 Retire as capas com o stylus e insira as novas capas decorativas

Coloque a consola numa superfície plana, insira a parte de cima do stylus entre a capa e a consola. De seguida, separe as duas partes cuidadosamente.

Nota:

- Não insira as unhas entre a capa e a consola. Se o fizer, poderá causar lesões.
- Não utilize força excessiva, pois tal poderá causar danos na consola e/ou na capa.
- Retire e volte a colocar a capa frontal do modo descrito acima.



3 Aperte os dois parafusos na capa traseira

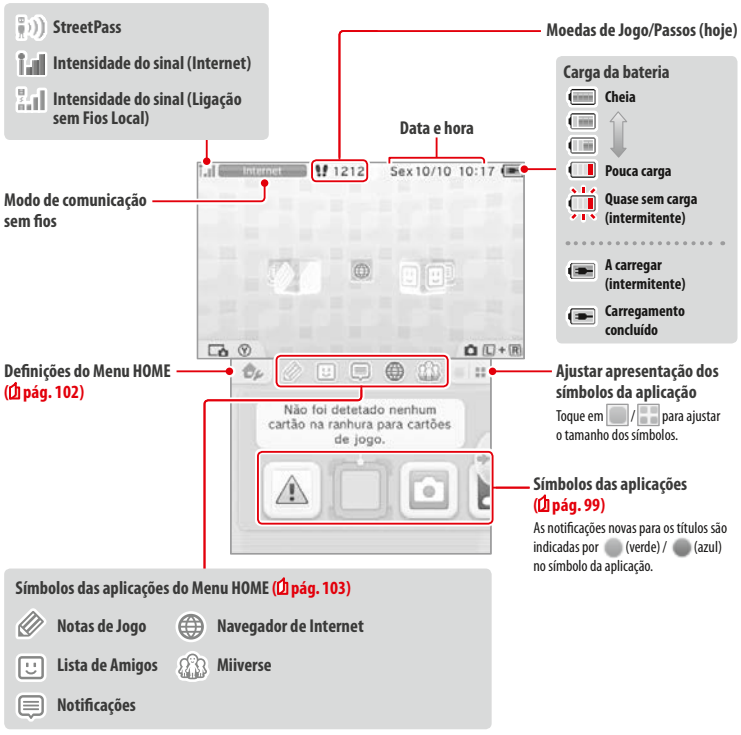
Nota: Certifique-se de que a capa traseira está devidamente inserida. Se a consola for sujeita a choques enquanto a capa não estiver inserida, a bateria poderá danificar-se, causando um incêndio ou uma explosão.

Menu HOME

O Menu HOME é apresentado quando liga a consola.

Os títulos podem ser iniciados através do Menu HOME, tocando no símbolo correspondente ao título que pretende utilizar. O Menu HOME mostra também a hora e a data, o modo de comunicação sem fios atual e o número de passos que caminhou nesse dia.

Pode também ver imediatamente que aplicações receberam novas informações/atualizações através do SpotPass (pág. 80), verificando se existe um ● no símbolo das aplicações.


StreetPass
Intensidade do sinal (Internet)
Intensidade do sinal (Ligação sem Fios Local)
Moedas de Jogo/Passos (hoje)
Data e hora
Carga da bateria
Cheia
Pouca carga
Quase sem carga (intermitente)
A carregar (intermitente)
Carregamento concluído
Modo de comunicação sem fios
Internet
1212
Sex 10/10 10:17
Definições do Menu HOME (pág. 102)
Não foi detetado nenhum cartão na ranhura para cartões de jogo.
Ajustar apresentação dos símbolos da aplicação
Toque em / para ajustar o tamanho dos símbolos.
Símbolos das aplicações (pág. 99)
As notificações novas para os títulos são indicadas por (verde) / (azul) no símbolo da aplicação.
Símbolos das aplicações do Menu HOME (pág. 103)
Notas de Jogo
Navegador de Internet
Lista de Amigos
Miiverse
Notificações

Nota:

- Prima L e R em simultâneo para ativar as câmaras, tirar fotos ou ler padrões QR Code.
- Prima os botões cima, baixo ou direita no Botão Direcional ✚ enquanto mantém premido Y para obter uma captura de ecrã do Menu HOME. Prima o botão cima para obter uma captura do ecrã superior e o botão baixo para obter uma captura do ecrã tátil. Se premir o botão direita, irá obter uma captura de ambos os ecrãs. Pode ver as capturas de ecrã com a Câmara Nintendo 3DS (pág. 100). (Com a aplicação suspensa (pág. 101), será apenas possível obter uma captura do ecrã tátil.)
- O conteúdo apresentado no ecrã superior difere consoante a aplicação utilizada. A imagem no ecrã move-se de forma aleatória quando o microfone deteta mais ruído.

Manual Eletrónico do Menu HOME

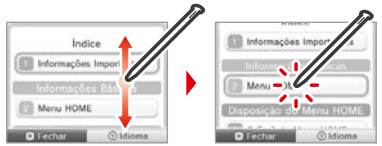
Toque em no canto superior esquerdo do ecrã e, de seguida, selecione MANUAL ELETRÓNICO DO MENU HOME para apresentar um manual detalhado com informações sobre como utilizar o Menu HOME.

Ver Manuais

1 Selecione um título do índice

Deslize para cima e para baixo para percorrer o índice do manual e toque na página que pretende ver.

Nota: Prima o Botão Y para alterar o idioma do manual.



2 Ver a página

Deslize para cima e para baixo para percorrer o conteúdo da página. Deslize para a esquerda e para a direita para mudar de página.

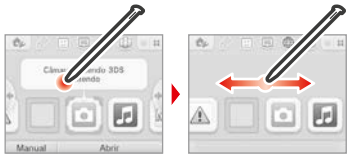
Símbolos das Aplicações

As aplicações gratuitas recebidas através do SpotPass e as aplicações descarregadas na Nintendo eShop são adicionadas como símbolos no Menu HOME.

Percorrer o Ecrã/Mover os Símbolos de Aplicações

Percorrer o Ecrã

Toque num símbolo e deslize o stylus para a esquerda e para a direita ao longo dos símbolos das aplicações disponíveis.



Mover os Símbolos de Aplicações

Para mover um símbolo, toque-lhe com o stylus até que este se destaque. Deslize-o então para o local onde pretende colocá-lo e retire o stylus.

Tipos de Símbolos de Aplicações

Símbolos de aplicações externas

Cartão de jogo Nintendo 3DS

Cartão de jogo Nintendo DS/Nintendo DSi

O símbolo de aplicação externa é apresentado após um cartão de jogo ter sido inserido na ranhura para cartões de jogo.

Símbolos de aplicações integradas

Para obter informações sobre como utilizar estas aplicações, consulte os manuais eletrónicos respetivos (pág. 101).

Informações sobre Saúde e Segurança (pág. 83)
Leia as importantes informações sobre saúde e segurança relativas à utilização da consola.

Câmara Nintendo 3DS
Tire fotos e grave vídeos em 3D com esta aplicação.

Som Nintendo 3DS
Ouça música e grave sons.

Editor Mii
Transforme-se a si e a outras pessoas em personagens Mii!

Praça Mii StreetPass
As personagens Mii que conhecer através do StreetPass (pág. 81) irão surgir aqui.

Nintendo eShop (pág. 79)
Consulte informações e assista a vídeos de várias aplicações. Também poderá descarregar novas aplicações.

Jogos RA: Realidade Aumentada
Utilize os Cartões RA, juntamente com as câmaras exteriores, para criar incríveis jogos de realidade aumentada.

Face Raiders
Um jogo de tiros que transforma o seu rosto, ou o rosto dos seus amigos, em inimigos!

Registo de Atividade
Registe o número de passos que caminha enquanto transporta a sua consola e o tempo que despende a utilizar as aplicações.

Modo Download
Descarregue demonstrações e jogue títulos com a função multijogador!

Definições da Consola (pág. 109)
Ajuste as definições da consola.

Outros

Símbolo de oferta
Este símbolo é apresentado quando é adicionada uma nova aplicação ao Menu HOME. Toque no símbolo de oferta para a desembrulhar.

Nota: Este símbolo piscará se o download ainda não tiver sido concluído. Ative o Modo de Descanso (pág. 91) numa área com pontos de acesso à Internet para concluir o download.

- Todas as aplicações ou vídeos pré-instalados no cartão microSD serão também apresentados no Menu HOME.

Carregar as Aplicações

Toque no símbolo da aplicação e depois em ABRIR.

Fechar/Suspender a Aplicação

Prima o Botão HOME durante um jogo para suspender um título e apresentar o Menu HOME. Toque em RETOMAR ou prima novamente o Botão HOME para retomar o jogo, ou toque em FECHAR no Menu HOME para fechar a aplicação.

Nota:

- Para obter mais informações sobre as ações que é possível efetuar com a aplicação suspensa, consulte a pág. 103.
- Podem ser iniciados outros títulos mas, para isso, terá de fechar o título suspenso.

Guardar antes de fechar a aplicação

Os dados não guardados serão perdidos se fechar um título sem o guardar.

Não retire o cartão de jogo da aplicação suspensa nem desligue a consola

Não retire o cartão de jogo da aplicação suspensa ou o cartão microSD, nem desligue a consola enquanto estiver neste estado. Se o fizer, poderá perder os dados ou estes poderão ficar danificados.

Manuais Eletrónicos de Aplicações

Se um título incluir um manual eletrónico, a opção MANUAL é apresentada quando selecionar o símbolo da aplicação respetiva. Toque aqui para ver o manual. Os manuais podem ser visualizados enquanto um título está suspenso.

Nota: Os controlos para ver o manual de uma aplicação são os mesmos que os utilizados para ver o manual eletrónico do Menu HOME (pág. 99).

Definições do Menu HOME

Toque em no Menu HOME para consultar o manual eletrónico do Menu HOME ou para configurar as seguintes definições.

Alterar Tema	Selecione um de entre vários temas para alterar o design do Menu HOME ou visite a loja de temas para adicionar ainda mais.
Guardar/Carregar Layout	Pode guardar os layouts dos temas e símbolos de aplicações do Menu HOME e trocá-los entre si.
Luminosidade dos Ecrãs	Escolha de entre cinco níveis de luminosidade.
Luminosidade Automática	Dependendo do nível de luz na área circundante, ajusta a luminosidade dos ecrãs de forma automática. Nota: Esta função é desativada quando a câmara está em utilização ou ao usar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
Modo de Poupança de Energia	Ajusta automaticamente a luminosidade do ecrã, consoante o que estiver a ser apresentado, de forma a poupar a carga da bateria. A desativação assegura um nível de luminosidade constante, mas tem como resultado um tempo contínuo de jogo mais reduzido. Por predefinição, esta função está desligada.
Comunicação sem Fios/NFC	Ative/desative a comunicação sem fios e o NFC.
Partilha de Imagens da Nintendo 3DS	Abra o navegador de Internet e aceda à Partilha de Imagens da Nintendo 3DS para partilhar capturas de ecrã do Menu HOME em redes sociais como o Twitter e o Facebook. Pode obter mais informações se aceder à Partilha de Imagens da Nintendo 3DS.
Definições dos amiibo	Configure as definições dos amiibo. Para mais informações sobre os amiibo, visite amiibo.nintendo.eu.
Nintendo eShop	Aceda à Nintendo eShop (pág. 79).
Definições da Consola	Aceda às Definições da Consola (pág. 109).
Manual Eletrónico do Menu HOME	Apresenta o manual eletrónico do Menu HOME.

Símbolos de Aplicações do Menu HOME

Para utilizar as funções mencionadas abaixo, toque nos símbolos apresentados no Menu HOME, na parte superior do ecrã tátil .

Nota:
- Para obter mais informações, consulte o manual eletrónico das aplicações respetivas (pág. 101).
- O manual do Miiverse pode ser visualizado dentro do Miiverse e após iniciar a aplicação.

Notas de Jogo	Tome notas sempre que desejar.
Lista de Amigos	Jogue e comunique pela Internet com os amigos registados, onde quer que estes se encontrem. Nota: Os dados relativos a amigos guardados na Nintendo Network ID são diferentes dos dados relativos a amigos guardados nesta consola. As alterações efetuadas nesta Lista de Amigos não afetam a lista registada na sua Nintendo Network ID (pág. 110).
Notificações	Receba notificações da Nintendo ou de aplicações através do StreetPass e do SpotPass.
Navegador de Internet	Aceda à páginas web na Internet.
Miiverse	O Miiverse é um serviço online em que utilizadores de todo o mundo interagem entre si através de personagens Mii. Com o Miiverse, pode partilhar experiências de jogo ou opiniões sobre um tópico que seja do seu interesse com utilizadores de todo o mundo. Nota: Para publicar um comentário no Miiverse, é necessária uma Nintendo Network ID (pág. 110).

Quando estiver suspenso…

Quando um título estiver suspenso, pode configurar as Definições do Menu HOME e aceder às Notas de Jogo , à Lista de Amigos , às Notificações , ao Navegador de Internet , ao Miiverse , ao Modo de Câmara e aos manuais de instruções.
Prima o Botão HOME para suspender uma aplicação e abra o Menu HOME para aceder a estas funcionalidades.

Nota:
- Conforme o estado da aplicação (a utilizar a comunicação sem fios ou as câmaras exteriores, etc.), o Menu HOME pode não ser apresentado ou certas funções poderão não estar acessíveis. Alguns títulos não utilizam certas funções do Menu HOME.
- Os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não podem ser suspensos.

Pontos a Ter em Conta Sobre a Lista de Amigos

Não partilhe o seu código de amigo com pessoas que não conhece

A Lista de Amigos é um sistema concebido para ser utilizado por si e por pessoas que conhece. Se colocar o seu código de amigo em fóruns da Internet ou partilhá-lo com pessoas que não conhece, poderá receber dados ou mensagens de estado que não deseja receber, contendo linguagem que poderá considerar ofensiva. Não partilhe o seu código de amigo com pessoas que não conhece.

Controlo Parental (pág. 117)

Pode restringir a utilização da Lista de Amigos no Controlo Parental.

Proteger as Crianças de Sites Perigosos

Pode utilizar as definições do Controlo Parental (pág. 117) para restringir a utilização do navegador, de forma a evitar que as crianças acedam a sites perigosos ou inadequados.

Pontos a Ter em Conta Sobre o Miiverse

No Miiverse, as suas publicações e comentários podem ser lidos por muitos utilizadores. Não partilhe informações pessoais nem escreva publicações que possam ser consideradas inadequadas ou ofensivas por terceiros. Para mais informações, consulte o guia do Miiverse (https://miiverse.nintendo.net/guide/).

Controlo Parental (pág. 117)

Pode restringir a utilização do Miiverse no Controlo Parental.

Aplicações Externas

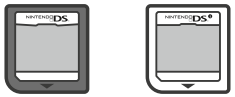
Como utilizar os cartões de jogo na sua consola Nintendo.

Nota: Se o idioma da consola estiver definido para neerlandês, português ou russo, os títulos que não são da Nintendo 3DS são apresentados, por defeito, em inglês. Em alguns casos, isto poderá ser ajustável a partir da aplicação.

Pode utilizar aplicações Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi e Nintendo DSi com funções avançadas nesta consola.

Cartão de Jogo da Nintendo 3DS

Cartão de Jogo da Nintendo DS/Nintendo DSi



Nota:

- O conteúdo em 3D será apresentado apenas nos títulos da Nintendo 3DS. Com os títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, não é possível apresentar conteúdo em 3D.
- O Menu HOME, o StreetPass e o SpotPass não podem ser utilizados quando estiver a utilizar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Apenas funcionarão os títulos da Nintendo 3DS e Nintendo DSi que correspondam à região da consola. Títulos de outras regiões poderão não funcionar;
- Os títulos da Nintendo 3DS não podem ser utilizados nas consolas Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

Sistema de Classificação Etária PEGI (informação pan-europeia sobre jogos) [1113/POR]

Categorias de Classificação Etária

Títulos classificados com 4 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 4 anos

Títulos classificados com 6 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 6 anos

Títulos classificados com 12 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 12 anos

Títulos classificados com 16 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 16 anos

Títulos classificados com 18 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 18 anos

Especificadores de Conteúdo

Os especificadores de conteúdo são apresentados na embalagem do jogo, quando aplicável. Estes símbolos indicam os motivos principais para a classificação etária de um jogo.

O logotipo "Online" indica que o jogador pode jogar online com outros jogadores.

O sistema PEGI foi estabelecido para ajudar os pais e representantes legais a tomarem decisões informadas ao comprarem videojogos e jogos de computador. Substitui vários sistemas de classificação etária nacionais com um sistema único agora utilizado em quase toda a Europa. Para mais informações acerca do sistema PEGI, visite http://www.pegi.info.

Nota: A classificação PEGI não se refere ao grau de dificuldade de um jogo; fornece informações sobre a adequabilidade etária de um jogo com base no seu conteúdo.

Utilizar os Cartões de Jogo

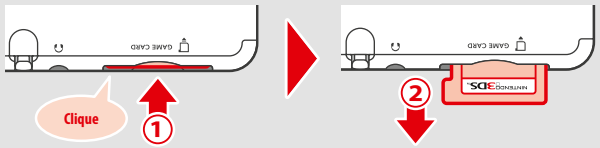
1 Insira um cartão de jogo na ranhura para cartões de jogo

Verifique a posição do cartão de jogo
A etiqueta no cartão e a parte de baixo da consola deverão estar viradas na mesma direção.

Nota:

- Se não conseguir inserir o cartão de jogo, retire-o e verifique se está a colocá-lo na direção correta e com a etiqueta voltada no sentido contrário ao da consola. Se forçar a inserção do cartão com o mesmo virado na direção errada, pode causar danos.
- Insira ou remova cartões de jogo apenas quando o Menu HOME for apresentado ou quando a consola estiver desligada. (No caso de títulos suspensos, certifique-se de que fecha a aplicação antes de retirar o cartão de jogo).

Empurre o cartão de jogo para dentro e depois retire-o



2 Toque no símbolo do cartão de jogo e, depois, em ABRIR

Os títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premido o Botão START ou SELECT e toque em ABRIR para iniciar a aplicação. Mantenha premido o Botão START ou SELECT até que a aplicação esteja iniciada.

3 Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação que está a utilizar

Fechar a Aplicação

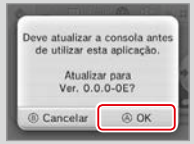
Prima o Botão HOME para apresentar o Menu HOME e toque em FECHAR para fechar a aplicação (os dados não guardados perder-se-ão se fechar uma aplicação sem os guardar.)

- Toque em RETOMAR para regressar ao ponto em que estava quando suspendeu a aplicação.
- Para fechar títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, guarde primeiro os seus dados, prima o Botão HOME e toque em OK.

Nota: Se premir o Botão POWER, o título será encerrado e será apresentado o Menu POWER (pág. 91).

Atualizações de Cartões de Jogo

Alguns cartões de jogo contêm dados de atualização da consola. Estes cartões exibirão uma mensagem, caso seja necessária uma atualização da consola para os poder utilizar. Siga as instruções para atualizar a sua consola (pág. 129).



Aplicações e Acessórios Incompatíveis

A base de recarga Nintendo 3DS, a base de recarga Nintendo 3DS XL, o Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS e o Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS XL não são compatíveis com esta consola.

Para além destes produtos, não é possível utilizar nenhum acessório que se ligue às Consolas Nintendo DS ou Nintendo DS Lite através da ranhura do Game Boy Advance™ Game Pak, ou qualquer outro dispositivo que funcione em conjunto com o Game Boy Advance Game Pak. Para mais informações, visite support.nintendo.com.

Aplicações Descarregáveis

Obtenha aplicações gratuitas descarregadas com o SpotPass ou aplicações compradas através da Nintendo eShop.

Esta consola está equipada com o tecnologia RF, que tem um poder de irradiação à saída de menos de 10 mW e.i.r.p. e uma densidade máxima de poder de alcance de menos de -30 dBW/1MHz e.i.r.p. Estes parâmetros podem ser mantidos quando funciona num ambiente com uma temperatura entre 0 °C e 40 °C. De acordo com isto, esta consola está categorizada como um equipamento de Classe 1 segundo a Decisão da Comissão 2000/299/CE da Comissão Europeia.

Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 79), as aplicações descarregadas são guardadas num cartão microSD. Os símbolos correspondentes são apresentados no Menu HOME.

Pode obter aplicações novas ao…

- receber aplicações gratuitas através do SpotPass (pág. 80).
- comprar aplicações através da Nintendo eShop (pág. 79).

Precauções relativas a aplicações descarregáveis

- Visto que algumas aplicações são transmitidas automaticamente através do SpotPass (pág. 80), aconselha-se que tenha sempre um cartão microSD inserido na consola.
- Podem ser guardados até 40 títulos do Nintendo DSiWare na memória da consola e até 300 títulos de aplicações descarregáveis num cartão microSD.
- Só é possível utilizar as aplicações descarregáveis (incluindo os respetivos dados de gravação) na consola onde foram originalmente descarregadas. As aplicações guardadas num cartão microSD não podem ser utilizadas em qualquer outra consola.
- Para descarregar aplicações gratuitas ou de demonstração, é necessário ter uma Nintendo Network ID vinculada (pág. 110).
- As versões de demonstração poderão ter algumas limitações, como limite de tempo ou número de utilizações. Se exceder esses limites e tentar abrir as aplicações novamente, será apresentada uma mensagem. Siga as instruções para apagar as aplicações ou abrir a Nintendo eShop.
- Se o idioma da consola estiver definido para neerlandês, português ou russo, os títulos Nintendo DSiWare serão apresentados, por predefinição, em inglês. Em alguns casos, o idioma pode ser selecionado dentro da própria aplicação.
- Funcionarão apenas as aplicações Nintendo 3DS e o conteúdo Nintendo DSiWare que correspondam à região da consola. Os títulos de regiões diferentes poderão não funcionar.

Carregar Aplicações

1 **Toque no símbolo da aplicação e depois em ABRIR**

Os títulos Nintendo DSiWare são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premidos os botões START ou SELECT, ao iniciar a aplicação. Mantenha premido START ou SELECT até a aplicação ser iniciada.

2 **Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação que estiver a utilizar**

- Como ver o manual eletrónico (pág. 101)
- Acerca das classificações das aplicações (pág. 105)
- Como fechar um título (pág. 107)

Definições da Consola

Configure aqui as Definições de Internet, o Controlo Parental e outras definições básicas da consola.

Toque no símbolo das Definições da Consola, no Menu HOME, para as abrir.

Para mais informações, consulte o manual eletrónico.

DEFINIÇÕES DA NINTENDO NETWORK ID		Ajustar o seu perfil da Nintendo Network ID, apagar a sua ID ou vincular à consola uma ID existente (pág. 110).
DEFINIÇÕES DE INTERNET	DEFINIÇÕES DE LIGAÇÃO	Configurar as definições da sua ligação à Internet (pág. 112).
	SPOTPASS	Alterar as definições relativas aos downloads automáticos de aplicações e ao envio de informações da consola.
	LIGAÇÕES DA NINTENDO DS	Configurar as Definições de Internet para as aplicações Nintendo DS.
	OUTRAS INFORMAÇÕES	Consultar o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS ou o endereço MAC da consola.
CONTROLO PARENTAL		Restringir a utilização de aplicações, de conteúdos que podem ser comprados e descarregados e de funções da consola como, por exemplo, as imagens 3D (pág. 117).
GESTÃO DE DADOS		Gerir dados, como as aplicações descarregáveis da Nintendo 3DS, o conteúdo Nintendo DSiWare e os dados do StreetPass. Pode também eliminar as definições de utilizadores bloqueados (pág. 119).
OUTRAS DEFINIÇÕES		Gerir a informação de perfil, as definições de data e hora, entre outros (pág. 120).

Definições da Nintendo Network ID

Crie ou vincule uma Nintendo Network ID e configure as informações de utilizador.

Uma Nintendo Network ID permite-lhe usufruir de diversas funcionalidades da Nintendo Network.

Descarregue demos e aplicações gratuitas na Nintendo eShop (pág. 79).	**Comunique com utilizadores de todo o mundo através do Miiverse** (pág. 103).	**Utilize os fundos da Nintendo eShop na sua consola e numa Consola Wii U.**

- Para criar e vincular uma Nintendo Network ID à sua consola, é necessária uma ligação à Internet (pág. 112) e um endereço de e-mail.
- Uma Nintendo Network ID é diferente de uma conta do Club Nintendo.
- No caso da consola se destinar a crianças, o processo de criação e vinculação de uma Nintendo Network ID deve ser efetuado por um adulto.

Se possuir outra Consola Nintendo 3DS e desejar transferir dados para a sua nova consola...

Execute a configuração inicial da nova consola e, de seguida, efetue uma transferência de dados (pág. 121). Não crie nem vincule uma Nintendo Network ID à nova consola antes da transferência.

Cuidado Se vincular uma nova Nintendo Network ID a esta consola, não poderá transferir dados a partir de outra Consola Nintendo 3DS.

Pontos a ter em conta sobre Nintendo Network IDs

- É necessário iniciar sessão com a sua ID sempre que acede à Nintendo eShop.
- Depois de criar ou vincular uma Nintendo Network ID, os fundos e movimentos de conta relativos à Nintendo eShop da consola serão adicionados aos da Nintendo Network ID respetiva.

- Só é possível vincular uma ID por consola.

- Não é possível vincular uma Nintendo Network ID a várias Consolas Nintendo 3DS.

Nota: No entanto, é possível transferir todos os seus dados para outra consola que não esteja vinculada a uma Nintendo Network ID, utilizando a funcionalidade Transferência de Dados (pág. 121).

- Não é possível juntar duas Nintendo Network ID.

- Não é possível efetuar transferências de dados para consolas com Nintendo Network IDs vinculadas.

- Os dados relativos aos amigos que tenha registados na sua Nintendo Network ID e os dados registados na consola são guardados separadamente. Os dados registados na Nintendo Network ID só podem ser apagados ou alterados com uma Consola Wii U e serão apenas necessários em aplicações que necessitem que inicie sessão com a sua ID.

Criar ou Vincular uma Nintendo Network ID

Pode utilizar dois métodos:

- Criar uma Nintendo Network ID nova.
- Utilizar uma ID que já esteja vinculada a uma Consola Wii U.

Se possuir uma Consola Wii U...

É possível vincular a ID já existente na sua Consola Wii U a esta consola. Se o fizer, poderá partilhar os seus fundos da Nintendo eShop entre os dispositivos e publicar no Miiverse.

Recomendado para detentores de uma
Wii U
Wii U
New Nintendo 3DS
Nintendo Network ID na Consola Wii U
Vincular
Os fundos da Nintendo eShop podem ser partilhados!

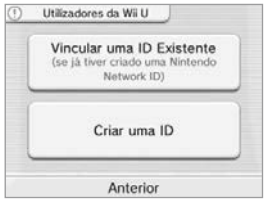
Tenha em atenção que, se criar uma nova Nintendo Network ID na sua consola, não poderá combinar ou partilhar os fundos da Nintendo eShop vinculados à Nintendo Network ID existente na sua Consola Wii U.

Não é possível combinar
Nintendo Network ID na Consola New Nintendo 3DS
Nintendo Network ID na Consola Wii U
ID criada recentemente
ID vinculada a uma Consola Wii U
Os fundos da Nintendo eShop não podem ser partilhados!
Tenha em atenção que não é possível combinar duas Nintendo Network IDs já existentes.

Toque em DEFINIÇÕES DA NINTENDO NETWORK ID nas Definições da Consola (pág. 109) para iniciar o processo.

1 Selecione VINCULAR UMA ID EXISTENTE ou CRIAR UMA ID

Ao criar uma ID na consola, não poderá combiná-la com uma ID já existente numa Consola Wii U. Caso deseje utilizar a mesma ID em ambos os dispositivos, selecione VINCULAR UMA ID EXISTENTE.



2 Siga as instruções que surgem no ecrã

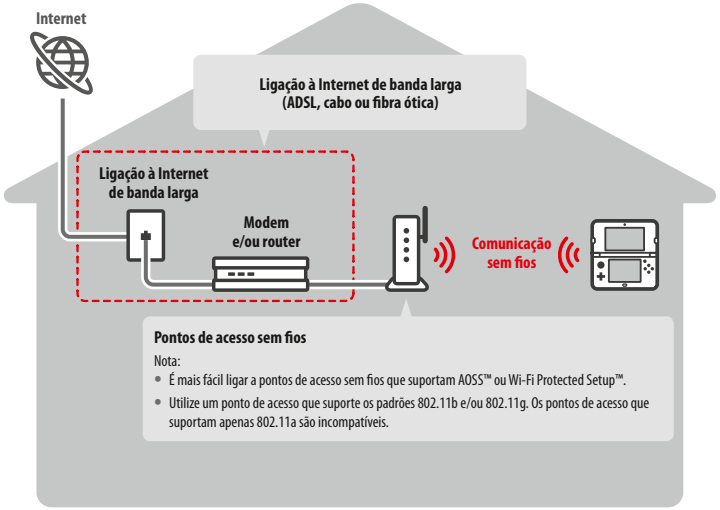
Para utilizar certos serviços, é necessário iniciar sessão com a sua Nintendo Network ID. Caso se esqueça da palavra-chave, selecione ESQUECI-ME ou ESQUECI-ME DA PALAVRA-CHAVE e siga as instruções apresentadas no ecrã.

Definições de Internet

Estabeleça ligação à Internet para poder usufruir de ainda mais opções, tais como a compra de aplicações na Nintendo eShop ou a possibilidade de comunicar com jogadores de todo o mundo.

Requisitos para Ligação à Internet

É necessária uma ligação sem fios para ligar a sua consola à Internet. Precisa de um computador para configurar as definições do seu ponto de acesso sem fios (router).


Internet
Ligação à Internet de banda larga (ADSL, cabo ou fibra ótica)
Ligação à Internet de banda larga
Modem e/ou router
Comunicação sem fios

Pontos de acesso sem fios

Nota:

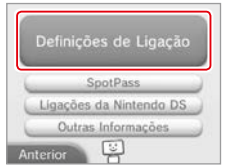
- É mais fácil ligar a pontos de acesso sem fios que suportam AOSS™ ou Wi-Fi Protected Setup™.
- Utilize um ponto de acesso que suporte os padrões 802.11b e/ou 802.11g. Os pontos de acesso que suportam apenas 802.11a são incompatíveis.

Ligar à Internet

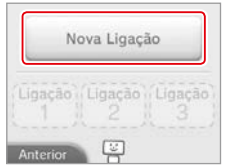
Assim que reunir todas as condições para se ligar à Internet, pode começar a configurar as definições na sua consola.

Nota: Para se ligar à Internet com um cartão de jogo Nintendo DS, terá de configurar as Ligações da Nintendo DS.

1 **Toque em DEFINIÇÕES DE LIGAÇÃO**



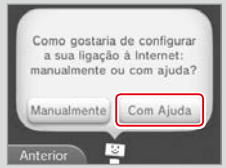
2 **Toque em NOVA LIGAÇÃO**



Encontre as suas Definições Ideais Com Ajuda

Toque em COM AJUDA para receber ajuda sobre o processo de configuração da ligação. Siga as instruções no ecrã e selecione as opções para configurar as definições corretas para a sua ligação.

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a pág. 114.
- Para ajuda sobre a ligação Wi-Fi Protected Setup, consulte a pág. 115.
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a pág. 116.



Configurar uma Ligação Manualmente

Se preferir configurar a sua ligação sem ajuda, toque em MANUALMENTE e selecione a partir das opções apresentadas para configurar a sua ligação.

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a pág. 114.
- Para ajuda sobre a ligação Wi-Fi Protected Setup, consulte a pág. 115.
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a pág. 116.

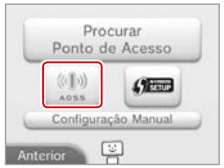
Ligar através de AOSS

Se o seu ponto de acesso suportar AOSS, pode configurar uma ligação de forma rápida e fácil. Consulte o manual de instruções do seu ponto de acesso, em complemento a este manual.

Nota: Utilizar uma ligação AOSS poderá alterar as definições do seu ponto de acesso. Se o seu computador estiver ligado ao ponto de acesso sem utilizar AOSS, poderá não ser capaz de se ligar depois de utilizar a ligação AOSS. Estabelecer uma ligação utilizando um ponto de acesso encontrado numa pesquisa não irá alterar qualquer definição dos pontos de acesso (pág. 116).

1 Toque em AOSS

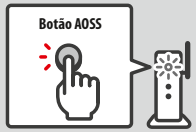
Nota: Se estiver a configurar com ajuda e tiver selecionado , comece a partir do passo 2.



2 Passos para o ponto de acesso

Mantenha premido o botão AOSS no ponto de acesso, até que a luz AOSS pisque duas vezes, consecutivamente.

Nota: Se tentou configurar uma ligação AOSS várias vezes sem o conseguir, espere cerca de cinco minutos até tentar novamente.



3 Assim que o Ecrã de Configuração Concluída for apresentado, toque em OK para iniciar um teste de ligação

- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Por vezes não é possível estabelecer uma ligação AOSS depois de a configuração ter sido concluída. Se isto acontecer, espere um pouco antes de tentar ligar novamente.

Ligar através de Wi-Fi Protected Setup

Poderá configurar uma ligação fácil e rapidamente utilizando Wi-Fi Protected Setup. Consulte o manual de instruções do seu ponto de acesso para obter mais informações.

Nota: Se o seu ponto de acesso estiver definido para utilizar o tipo de segurança WEP, não será possível ligar a sua consola com Wi-Fi Protected Setup.

1 Toque em

Nota: Se estiver a configurar com ajuda e tiver selecionado , comece a partir do passo 2.

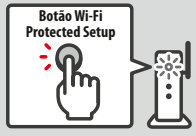
2 Toque no método de ligação suportado pelo seu ponto de acesso

3 Passos para o ponto de acesso

Nota: Poderá demorar cerca de dois minutos a concluir a configuração.

Por Botão

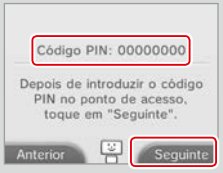
Mantenha premido o botão Wi-Fi Protected Setup no ponto de acesso até a luz piscar.



Ligação por Código PIN

Será apresentado um código PIN no ecrã tátil. Introduza o código nas definições do ponto de acesso e toque em SEGUINTE.

Nota: Depois de configurar o ponto de acesso, toque em SEGUINTE no ecrã tátil da sua consola.



4 Assim que o Ecrã de Configuração Concluída for apresentado, toque em OK para iniciar um teste de ligação

- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Por vezes não é possível estabelecer uma ligação Wi-Fi Protected Setup depois de a configuração ter sido concluída. Se isto acontecer, espere um pouco antes de tentar ligar novamente.

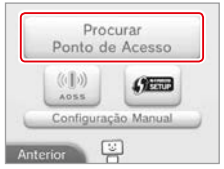
Procurar e Ligar a um Ponto de Acesso

Pode utilizar este método para procurar e ligar a um ponto de acesso se o seu ponto de acesso não suportar AOSS ou Wi-Fi Protected Setup. Deverá, igualmente, consultar o manual de instruções fornecido juntamente com o seu ponto de acesso.

Nota: Se o seu ponto de acesso estiver definido para utilizar o tipo de segurança WPA2™-PSK (TKIP), não será possível estabelecer ligação entre a sua consola e o ponto de acesso.

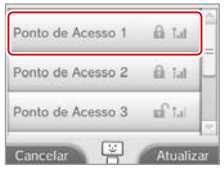
1 Toque em PROCURAR PONTO DE ACESSO

Nota: Se está a configurar com ajuda e selecionou NÃO SEI/NENHUM DESTES ou FORA DE CASA, comece a partir do passo 2.



2 Selecione um ponto de acesso

- Toque no nome do ponto de acesso a que se quer ligar (o nome SSID, ESSID ou nome da rede). Se não souber qual é o nome, consulte as definições do ponto de acesso que estiver a utilizar.



3 Introduza a chave de segurança e toque em OK

- Este passo aplica-se apenas a pontos de acesso seguros. Se não souber qual é a chave de segurança, consulte as definições do ponto de acesso que estiver a utilizar.
- Os caracteres que introduzir serão ocultados por asteriscos (*).

Nota: A chave de segurança é a palavra-chave para o seu ponto de acesso. Esta chave é necessária para permitir que a sua consola se ligue à Internet. Pode ser também designada por chave de encriptação ou palavra passe de rede.

4 Toque em OK para guardar as suas definições

5 Toque em OK para efetuar um teste de ligação

- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Se a ligação falhar e for apresentado um erro, siga as instruções da mensagem de erro.

Tipos de Segurança

Na tabela abaixo estão descritos os tipos de segurança dos pontos de acesso:

Método de Encriptação	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Nível de Segurança	Mais Fraco ←				→ Mais Forte

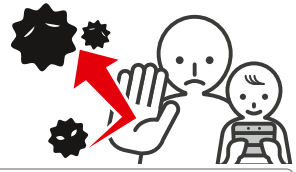
Controlo Parental

Utilize esta opção para restringir o acesso das crianças a certos jogos, compras ou determinadas funções da consola (como o navegador de Internet).

Opções que Podem ser Restringidas

As seguintes opções podem ser restringidas. Configure estas opções conforme necessário, quando a Consola New Nintendo 3DS for utilizada por crianças.

Nota: Ao configurar o Controlo Parental, irá também restringir parte das Definições da Nintendo Network ID, as Definições de Internet, a Região e funções como a Gestão microSD, a calibração das Câmaras Exteriores, a Transferência de Dados e a opção Formatar Memória. Para poder utilizar estas funções, é necessário introduzir o código PIN do Controlo Parental.



CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA	Restringir a utilização de aplicações Nintendo 3DS e Nintendo DSi com base na classificação etária das aplicações (pág. 105). Nota: As aplicações Nintendo 3DS recebidas via Modo Download também estão restringidas, mas esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS ou a aplicações recebidas via Modo Download DS.
NAVEGADOR DE INTERNET	Restringir a utilização do navegador de Internet e impedir a visualização de páginas web.
SERVIÇO DA LOJA NINTENDO 3DS	Impedir a compra de bens e serviços e a utilização de cartões de crédito com os serviços de compras da Nintendo 3DS.
IMAGENS 3D	Restringir a apresentação de imagens 3D. Todas as imagens serão apresentadas em 2D.
MIIVERSE	Restringir a visualização e a publicação de conteúdos no Miiverse por parte dos utilizadores.
PARTILHAR IMAGENS/ ÁUDIO/VÍDEO/TEXTO LONGO	Restringir a transferência de dados que possam conter informações pessoais, como fotos, imagens, sons, vídeos e mensagens longas. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS nem ao Miiverse.
INTERAÇÃO ONLINE	Restringir a comunicação com outras Consolas Nintendo 3DS através da Internet. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS nem ao Miiverse.
STREETPASS	Restringir a comunicação com outras Consolas Nintendo 3DS que utilizam o StreetPass. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
REGISTO DE AMIGOS	Restringir o registo de amigos novos.
MODO DOWNLOAD DS	Restringir a utilização do Modo Download DS.
VISUALIZAÇÃO DE VÍDEOS DISTRIBUÍDOS	Restringir a visualização de vídeos distribuídos, exceto os que são indicados para todas as idades. Esta definição não se aplica a vídeos de jogos da Nintendo eShop, que poderão ser restringidos utilizando a definição de Classificação Etária. Nota: No caso de algumas aplicações distribuídas de reprodução de vídeos, esta definição poderá, igualmente, restringir a utilização da própria aplicação.

Nota: Se esta consola for utilizada por mais de uma criança, sugerimos que configure o Controlo Parental para a criança mais nova.

Configurar o Controlo Parental

Toque em CONTROLO PARENTAL para começar a configuração (pág. 109).

1 Siga as instruções no ecrã

As informações acerca do Controlo Parental são apresentadas no ecrã. Siga as instruções fornecidas para continuar com a configuração.

2 Introduza um código PIN de quatro dígitos e toque em OK

Para garantir que o código introduzido está correto, é solicitada a introdução do código PIN duas vezes.

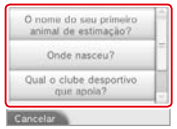
Nota: O seu código PIN é necessário para modificar as definições de Controlo Parental, bem como para as remover temporariamente. Tenha atenção e não o esqueça.

3 Selecione uma pergunta de segurança e escreva uma resposta que contenha, pelo menos, quatro caracteres.

Se desejar criar a sua própria pergunta de segurança, selecione (CRIE A SUA PRÓPRIA PERGUNTA DE SEGURANÇA) e introduza uma pergunta e a resposta respetiva, ambas com, pelo menos, quatro caracteres.

Nota:

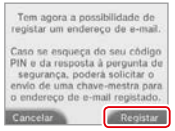
- Terá de responder à pergunta de segurança caso se esqueça do código PIN. Certifique-se de que não se esquece da resposta.
- Consulte a pág. 93 para obter informações sobre a utilização do teclado.



4 Registe um endereço de e-mail

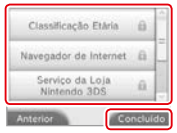
Caso se esqueça do seu código PIN e da resposta à pergunta de segurança, poderá solicitar o envio de uma chave-mestra para o endereço de e-mail registado.

Introduza um endereço de e-mail acessível apenas aos pais ou representantes legais, de modo a evitar que crianças possam ver a chave-mestra enviada.


Tem agora a possibilidade de registar um endereço de e-mail.
Caso se esqueça do seu código PIN e da resposta à pergunta de segurança, poderá solicitar o envio de uma chave-mestra para o endereço de e-mail registado.
Cancelar
Registar

5 Toque na opção que pretende configurar e siga as instruções apresentadas no ecrã

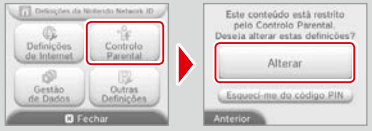
Ao configurar o Controlo Parental pela primeira vez, todas as opções estarão restringidas. Toque em CONCLUÍDO para terminar a configuração das definições do Controlo Parental.



Alterar as definições do Controlo Parental mais tarde

Para alterar as restrições estabelecidas mais tarde, selecione CONTROLO PARENTAL nas Definições da Consola e toque em ALTERAR.

Nota: Caso se tenha esquecido do código PIN ou da resposta à pergunta de segurança, toque em ESQUECI-ME no ecrã de introdução do código PIN (pág. 141).



Gestão de Dados

Verifique ou organize aplicações, dados e definições guardados na memória da consola ou no cartão microSD.

Pode gerir aplicações descarregadas, verificar ou configurar aplicações com a funcionalidade StreetPass e restaurar as definições de utilizadores bloqueados. Selecione GESTÃO DE DADOS nas Definições da Consola e depois selecione a opção correspondente.

Gestão de Dados da Nintendo 3DS	APLICAÇÕES	Verificar ou apagar as aplicações Nintendo 3DS descarregadas ou aplicações da Consola Virtual. Nota: • Pode guardar até 300 títulos da Nintendo 3DS num cartão microSD. • Ao apagar aplicações, poderá criar cópias de segurança dos respetivos dados de gravação.
	DADOS ADICIONAIS	Verificar ou apagar dados adicionais (por exemplo, dados recebidos via SpotPass) na sua consola.
	CONTEÚDO ADICIONAL	Verificar ou apagar conteúdo adicional descarregado (incluindo dados de atualização de aplicações) para aplicações Nintendo 3DS compatíveis.
	CÓPIAS DE DADOS DE GRAVAÇÃO	Crie ou apague cópias de segurança de aplicações descarregáveis da Nintendo 3DS ou da Consola Virtual e recupere dados de gravação das suas cópias de segurança. Depois de criada a cópia de segurança, os dados de gravação respetivos poderão ser restaurados a qualquer momento.
Gestão de Dados de Nintendo DSiWare		Verificar o conteúdo Nintendo DSiWare guardado na memória da consola ou no cartão microSD. Também é possível copiar o conteúdo Nintendo DSiWare entre a memória da consola e um cartão microSD ou apagá-lo. Nota: Pode guardar até 40 títulos Nintendo DSiWare na memória da consola.
GESTÃO microSD		Utilizar um PC para ler e copiar dados de/para um cartão microSD inserido na consola. Nota: A sua consola e o PC deverão estar ligados ao mesmo ponto de acesso sem fios.
GESTÃO DO StreetPass		Ver uma lista de aplicações que suportam o StreetPass. Pode também desativar o StreetPass.
APAGAR UTILIZADORES BLOQUEADOS		Restaurar as definições de utilizadores bloqueados irá remover todas as restrições aplicadas anteriormente e permitir a receção de dados de todos os utilizadores.

Nota:

- Pode guardar mais de 300 dados individuais (dados adicionais/conteúdo adicional) num cartão microSD, mas apenas os primeiros 300 serão apresentados na Gestão de Dados.
- Não é possível iniciar o conteúdo Nintendo DSiWare a partir de um cartão microSD. Copie-o para a memória da consola antes de jogar.
- Se copiar um título para uma localização onde esse título já está guardado, o título existente será substituído pelo que está a copiar. Tenha atenção ao copiar aplicações, de forma a evitar a substituição de dados de gravação.
- As aplicações e os conteúdos adicionais que tenham sido apagados podem ser descarregados novamente de forma gratuita, a partir da Nintendo eShop. (Tenha em consideração que não é possível voltar a descarregar conteúdos cuja distribuição tenha sido suspensa ou terminada.)

Outras Definições

Defina os dados do utilizador e configure várias outras definições.

Toque em ◀ / ▶ nas partes laterais do ecrã para mudar as páginas.

PERFIL	Definir o nome de utilizador, a data de nascimento, a região e o perfil Nintendo DS. Nota: • O perfil é diferente da informação de utilizador da sua Nintendo Network ID. A alteração do perfil não afeta quaisquer informações relacionadas com a sua ID. • O perfil Nintendo DS inclui uma cor e uma mensagem que são utilizadas em algumas aplicações Nintendo DS e Nintendo DSi. (As personagens que não forem suportadas pelas aplicações Nintendo DS ou Nintendo DSi serão apresentadas como "?".)
DATA E HORA	Definir a data e a hora.
ECRÃ TÁTIL	Calibrar o ecrã tátil em caso de funcionamento inadequado.
SOM	Alterar as definições dos altifalantes de saída de som.
TESTAR MICROFONE	Verificar se o microfone está a funcionar corretamente. Se o símbolo no ecrã inferior mudar de cor quando falar ou soprar ligeiramente para o microfone, ele está a funcionar.
CALIBRAR O ECRÃ 3D	Calibrar o ecrã 3D e verificar o alcance de visualização da funcionalidade 3D Superestável.
3D SUPERESTÁVEL	Ativar/desativar ou calibrar a funcionalidade 3D Superestável.
CÂMARAS EXTERIORES	Calibrar as câmaras exteriores.
BOTÃO DESLIZANTE	Calibrar o Botão Deslizante quando lhe parecer que os controlos não funcionam adequadamente ou quando parece haver movimento no jogo mesmo sem ser utilizado o Botão Deslizante.
TRANSFERÊNCIA DE DADOS	Transferir dados entre consolas (pág. 121).
IDIOMA	Alterar o idioma da consola.
ATUALIZAÇÃO	Atualizar as aplicações da consola (pág. 129).
FORMATAR MEMÓRIA	Formatar a consola para eliminar dados armazenados na memória da consola, como fotos, aplicações e dados de gravação (pág. 130).

Transferência de Dados

Poderá transferir dados de uma das seguintes consolas para a sua nova consola:

- Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL
- Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS
- Outra Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL

Guia Online Passo a Passo de Transferência de Dados

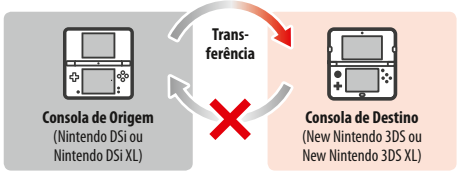
Pode consultar o guia online passo a passo relativo a transferências de dados, disponível em transferenciadados.nintendo.pt.

- Necessita de estabelecer ligação à Internet para transferir dados. As consolas também se ligarão entre si através de uma ligação sem fios local. Recomendamos que coloque as duas consolas próximas uma da outra, numa área com acesso estável à Internet (pág. 112).
- Para evitar que as consolas fiquem sem bateria durante a transferência de dados, certifique-se de que ambas as consolas têm bateria suficiente ou coloque-as a carregar antes de dar início à transferência. Se a carga da bateria for insuficiente, não será possível transferir dados.

Nota: Se fechar a consola neste momento, o Modo de Descanso não será ativado. Não desligue a consola enquanto estiver a ocorrer uma transferência de dados.

Transferência a partir de uma Consola Nintendo DSi/Nintendo DSi XL

Transferir conteúdo Nintendo DSiWare e fotos/gravações a partir de uma Consola Nintendo DSi/Nintendo DSi XL para a nova consola.



Nota: Não pode transferir dados de uma Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL para uma Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Além disso, tenha em atenção que, uma vez concluída uma transferência, a mesma não poderá ser revertida.

Dados Transferíveis	Configuração Nintendo Wi-Fi Connection	Transfere Definições de Internet (Ligações Nintendo DS) e identificação Nintendo Wi-Fi Connection.
	Fotos e Gravações	Transfere fotos e gravações a partir da Câmara Nintendo DSi e Som Nintendo DSi (aplicações pré-instaladas nas Consolas Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.)
	Nintendo DSiWare	Transfere Conteúdo Nintendo DSiWare.

Transfer Tool (Ferramenta de Transferência)

Para transferir dados a partir da consola de origem (Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL) para a nova consola, terá de descarregar a Transfer Tool (Ferramenta de Transferência) da Nintendo 3DS a partir da Nintendo DSi Shop na consola de origem.

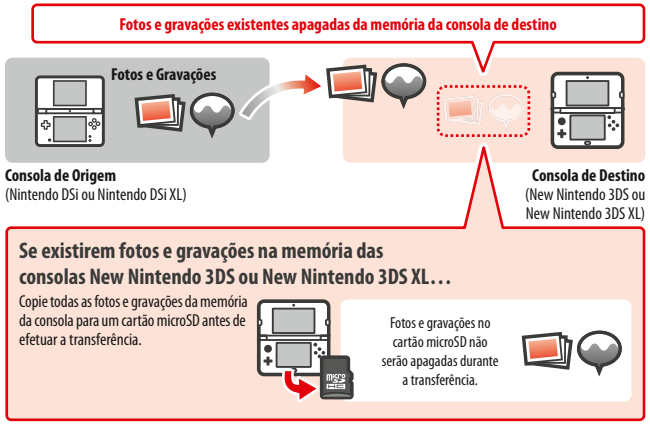
- Para mais informações sobre a Nintendo DSi Shop, consulte o manual de instruções da sua Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

Precauções Relativas à Transferência da Configuração Nintendo Wi-Fi Connection

- A Configuração Nintendo Wi-Fi Connection na consola de destino será substituída.
- A sua identificação Nintendo Wi-Fi Connection sera apagada da consola de origem durante a transferência. Para mais informações sobre a identificação Nintendo Wi-Fi Connection, consulte os manuais de instruções da sua Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.
- As definições para Advanced Setup (Definições Avançadas) (ligações 4-6) não serão transferidas.

Precauções Relativas à Transferência de Fotos e Gravações

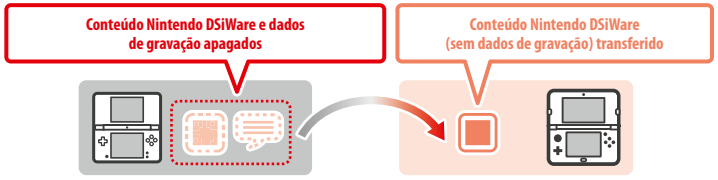
Todas as fotos e gravações guardadas na memória da consola de destino também serão apagadas. Se não pretender que as fotos e gravações na sua New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL sejam apagadas, copie as mesmas para um cartão microSD antes de efetuar a transferência.


Fotos e gravações existentes apagadas da memória da consola de destino
Fotos e Gravações
Consola de Origem
(Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL)
Consola de Destino
(New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL)
Se existirem fotos e gravações na memória das consolas New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL...
Copie todas as fotos e gravações da memória da consola para um cartão microSD antes de efetuar a transferência.
Fotos e gravações no cartão microSD não serão apagadas durante a transferência.

Nota: Se pretender transferir fotos que já tenha guardado num cartão SD que esteja a ser utilizado na consola de origem, terá de copiar as mesmas para a memória da consola de origem.

Precauções Relativas à Transferência de Conteúdo Nintendo DSiWare

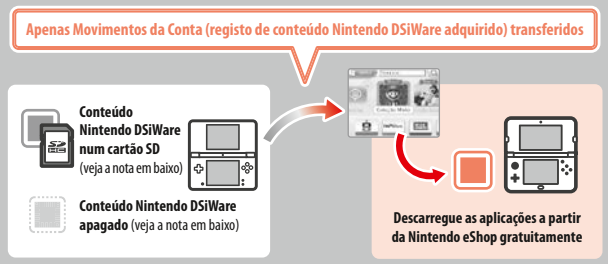
Apenas as aplicações serão transferidas para a consola de destino. Os dados de gravação não serão transferidos. As aplicações e os dados de gravação serão apagados da consola de origem. Antes de efetuar a transferência, tenha a certeza de que pretende apagar os dados de gravação.



- Os dados serão guardados na memória da consola de destino. Se não existir espaço suficiente na memória da consola de destino, não poderá transferir dados. Para libertar espaço, aceda à Gestão de Dados nas Definições da Consola para copiar conteúdo Nintendo DSiWare guardado na consola para o cartão microSD e apagá-lo da memória da consola (pág. 119).

Se algum conteúdo Nintendo DSiWare tiver sido apagado ou copiado para um cartão SD...

Se tiver adquirido títulos Nintendo DSiWare que tiverem sido posteriormente apagados ou copiados para um cartão SD, ainda poderá transferir as aplicações, mesmo que as mesmas já não se encontrem na memória da consola de origem. Nesse caso, as aplicações não serão transferidas mas poderá descarregá-las a partir da Nintendo eShop gratuitamente.


Apenas Movimentos da Conta (registo de conteúdo Nintendo DSiWare adquirido) transferidos
Conteúdo Nintendo DSiWare num cartão SD (veja a nota em baixo)
Conteúdo Nintendo DSiWare apagado (veja a nota em baixo)
Descarregue as aplicações a partir da Nintendo eShop gratuitamente

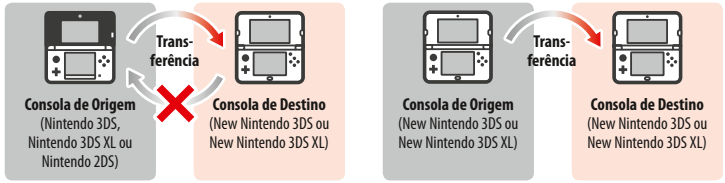
Nota: De modo a jogar títulos Nintendo DSiWare na Consola Nintendo DSi de origem depois dos mesmos terem sido transferidos, terá de utilizar Nintendo DSi Points (pontos Nintendo DSi) para adquiri-los novamente.

Nota:

- Conteúdo Nintendo DSiWare gratuito, ou que não esteja disponível na Nintendo eShop, não pode ser transferido. Para mais informações sobre conteúdo Nintendo DSiWare que não pode ser transferido, consulte a página web da Nintendo.
- Não pode transferir Nintendo DSi Points (pontos Nintendo DSi) ou aplicações pré-instaladas na Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL de origem.
- As aplicações existentes na consola de destino não serão transferidas.

Transferência a partir de consolas da família Nintendo 3DS

Transfira dados de gravação de aplicações integradas, fundos/movimentos de conta da Nintendo eShop, etc., a partir de uma Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL.


Trans-
ferência
Consola de Origem
(Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS)
Consola de Destino
(New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL)
Trans-
ferência
Consola de Origem
(New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL)
Consola de Destino
(New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL)

Nota:

- Todos os dados são transferidos em conjunto. Não é possível escolher aplicações ou itens individuais para ser transferidos.
- Não é possível transferir dados de uma Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL para uma Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS.

Dados Transferíveis	Definições de Aplicações Nintendo DS	Transfere Definições de Internet (Ligações Nintendo DS) e identificação Nintendo Wi-Fi Connection.
	Dados de Gravação de Aplicações Pré-instaladas	Transfere dados como a Lista de Amigos, fotos da Câmara Nintendo 3DS, gravações do Som Nintendo 3DS e personagens Mii do Editor Mii das aplicações pré-instaladas na consola de origem.
	Nintendo DSiWare	Transfere conteúdo Nintendo DSiWare (e os respetivos dados de gravação) guardados na memória da consola.
	Nintendo Network ID	Transfere os dados relativos à sua Nintendo Network ID. Nota: Uma Nintendo Network ID que tenha sido vinculada à consola de origem poderá apenas voltar a ser vinculada à consola de destino.
	Fundos/Movimentos da Conta Nintendo eShop	Transfere os seus fundos e Movimentos da Conta Nintendo eShop para a consola de destino. Esses dados serão adicionados à consola de destino. Nota: É possível que alguns movimentos de conta não sejam transferidos. Poderá ver no ecrã quais os dados que não podem ser transferidos antes de iniciar o processo de transferência.
	Licenças de Utilização para Dados de Cartões SD	Transfere licenças de utilização dos dados guardados no cartão SD (por exemplo, aplicações descarregáveis e respetivos dados de gravação, conteúdos adicionais, etc.). Para mais informações sobre como transferir dados para um cartão SD, consulte a pág. 125.

Precauções Relativas à Transferência de uma Nintendo Network ID

Se tiver uma Nintendo Network ID vinculada à consola de destino, não será possível efetuar uma transferência de dados. Neste caso, é necessário formatar a consola e remover o vínculo à ID (pág. 130).

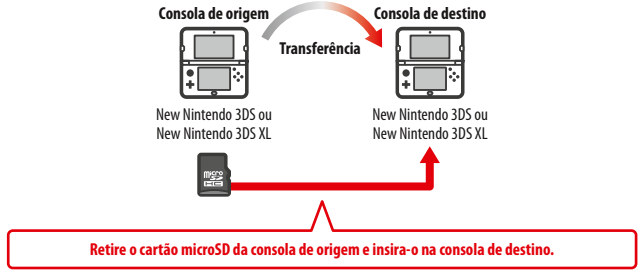
- Não é possível combinar várias IDs, pelo que não é possível utilizar aplicações adquiridas com IDs diferentes.
- Após retirar o vínculo entre uma Nintendo Network ID e uma consola, só poderá vincular a ID a esta mesma consola, não sendo possível vinculá-la a qualquer outra consola.

Nota: Só é possível ter uma Nintendo Network ID vinculada a uma consola em simultâneo. Se remover o vínculo de uma ID e tentar vincular outra ID à consola, terá de formatar a consola antes de poder vincular novamente a primeira ID.

Transferência de Dados do Cartão SD

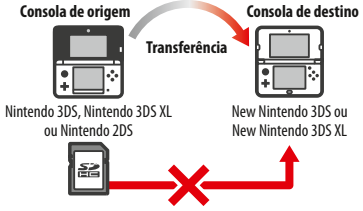
Dependendo das consolas que estiver a utilizar, o método para transferir dados num cartão SD será diferente.

Transferência entre Consolas New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL


Consola de origem
Transferência
Consola de destino
New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL
New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL
Retire o cartão microSD da consola de origem e insira-o na consola de destino.

Os dados no cartão microSD da consola de origem apenas poderão ser utilizados na consola de destino. Após a transferência, insira o cartão microSD da consola de origem na consola de destino. Se utilizar a consola de destino sem ter um cartão microSD inserido, poderá não ter acesso a dados de gravação de determinadas aplicações.

Transferência a partir de Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS


Consola de origem
Transferência
Consola de destino
Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS
New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL

Não é possível inserir o cartão SD da Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS de origem na ranhura para cartões microSD da Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL. No entanto, é possível utilizar um dos seguintes três métodos para transferir os dados de um cartão SD.

Transferência sem Fios (Todos os Dados)

É possível transferir todos os dados de um cartão SD numa Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS para um cartão microSD numa Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL através da comunicação sem fios.

- A duração do processo de transferência dependerá da quantidade de dados que serão transferidos.
- Se não existir espaço livre suficiente no cartão microSD da consola de destino, não será possível efetuar a transferência. Cancele a transferência e apague todos os vídeos, aplicações, fotos e gravações que não necessitar. Também poderá inserir na consola de destino um cartão microSD com mais espaço disponível ou utilizar o método "Transferência sem Fios (Limitada)".

Transferência sem Fios (Limitada)

Com exceção de aplicações Nintendo 3DS

Utilize este método quando o cartão microSD na consola de destino não tiver espaço livre suficiente. Todos os dados (exceto as aplicações de download da Nintendo 3DS) serão transferidos para o cartão microSD. Após efetuar a transferência, quaisquer aplicações descarregáveis adquiridas poderão ser descarregadas novamente na Nintendo eShop, de forma gratuita.

- Os dados de gravação serão restaurados após iniciar a aplicação.

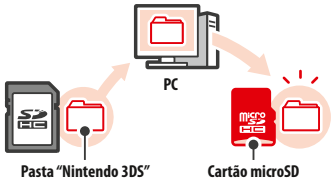
Copiar Através do PC

Através deste método, os dados no cartão SD não serão transferidos de forma automática para o cartão microSD na consola de destino. Após a conclusão da transferência de dados, utilize um computador para copiar todos os dados no cartão SD para o cartão microSD. Depois de copiar os dados, insira o cartão microSD na consola de destino.

- Se estiver a utilizar um cartão microSD com um adaptador de cartões SD na consola de origem, não é necessário utilizar um computador para copiar os dados. Após a transferência de dados estar concluída, basta inserir o cartão microSD na consola de destino.

Copiar dados para o cartão microSD

Ao copiar dados de um cartão SD para um cartão microSD, utilize a ranhura para cartões SD no seu PC ou um leitor de cartões microSD disponível no mercado para copiar todos os dados no cartão SD para o cartão microSD. (Deverá copiar a pasta "Nintendo 3DS" na sua totalidade.)



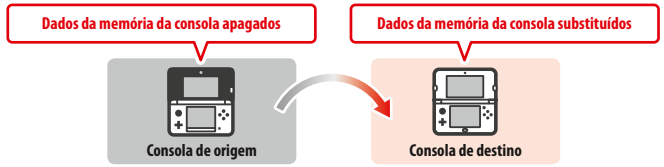
- Copie os dados para um cartão microSD que esteja vazio. Se o cartão microSD contiver dados, apague-os antes de copiar os dados. (Caso possua dados importantes que queira manter, faça uma cópia de segurança para outro sítio como, por exemplo, o seu PC.)
- Copie a pasta "Nintendo 3DS" para a localização principal do cartão microSD. (Por outras palavras, não coloque a pasta dentro de outra pasta.)
- A pasta "Nintendo 3DS" contém dados relativos a aplicações descarregáveis e aos dados de gravação associados, não contendo dados de fotos.
- Não tente ajustar, mover ou apagar os ficheiros, nem alterar os nomes dentro da pasta "Nintendo 3DS".
- Leia igualmente as precauções presentes na pág. 134.

Se tiver utilizado vários cartões SD na consola de origem...

Só é possível transferir os dados de um cartão SD através dos métodos "Transferência sem Fios (Todos os Dados)" ou "Transferência sem Fios (Limitada)". Após a transferência, os dados de outros cartões SD deverão ser copiados para cartões microSD diferentes através do método "Copiar através de um PC".

Precauções Relativas à Transferência

Depois de transferir os dados, todos os dados da consola de origem serão apagados.



Nota: Com a exceção do conteúdo Nintendo DSiWare, os dados da memória da consola de destino (por exemplo, dados de gravação de aplicações pré-instaladas) serão apagados e substituídos pelos dados da consola de origem. Se tiver fotos ou gravações, copie-as para um cartão microSD antes de efetuar a transferência.

Precauções Relativas a Aplicações de Download

- Os dados guardados no cartão microSD da consola de destino, como aplicações de download da Nintendo 3DS e os respetivos dados de gravação, não poderão ser utilizados depois da transferência. Poderá voltar a descarregar as aplicações a partir da Nintendo eShop.
- O conteúdo Nintendo DSiWare e os respetivos dados de gravação no cartão microSD da consola de destino devem ser movidos para a memória da consola de destino antes de efetuar a transferência. O conteúdo ficará, desta forma, disponível depois da transferência.
- Se a mesma aplicação de download tiver sido descarregada em ambas as consolas, os dados dessa aplicação nos Movimentos da Conta serão apagados e substituídos pelos da consola de origem. Além disso, os dados de gravação antigos na consola de destino já não poderão ser utilizados.

Precauções Relativas aos Fundos da Nintendo eShop

Se os fundos totais da Nintendo eShop nas consolas de origem e destino excederem o limite máximo, a transferência de dados não será efetuada.

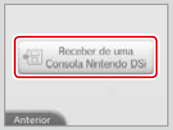
Transferência

A partir de uma Consola Nintendo DSi

Transferência de uma Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL

1 **Na Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL**
Toque em TRANSFERIR DE UMA CONSOLA NINTENDO DSi
Leia a mensagem de aviso sobre a transferência de dados e, depois, toque em SEGUINTE.

2 **Toque em RECEBER DE UMA CONSOLA NINTENDO DSi**
Siga as instruções no ecrã para avançar.

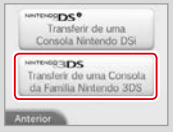


3 **Na Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL**
Escolha o símbolo Nintendo 3DS Transfer Tool (Ferramenta de Transferência Nintendo 3DS) no Menu Nintendo DSi.
Siga as instruções no ecrã para avançar.

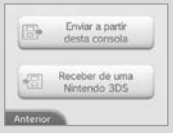
A partir de uma consola da família Nintendo 3DS

Transferência de uma Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL

1 **Consolas de Origem e Destino**
Toque em TRANSFERIR DE UMA CONSOLA DA FAMÍLIA NINTENDO 3DS
Leia a mensagem de aviso sobre a transferência de dados e, depois, toque em ACEITO.



2 **Consola de origem**
Toque em ENVIAR A PARTIR DESTA CONSOLA
Consola de destino
Toque em RECEBER DE UMA NINTENDO 3DS
Siga as instruções no ecrã para avançar.



Transferir dados de uma consola da família Nintendo 3DS através do método "Transferência sem Fios (Limitada)"

Se tiver utilizado o método "Transferência sem Fios (Limitada)", poderá aceder à opção Gestão de Dados de Gravação para verificar quais os dados transferidos. Também pode utilizar esta opção para apagar os dados de gravação.

Atualização da Consola

Atualize o Menu HOME e as aplicações com novas funcionalidades.

Tem de estar ligado à Internet para atualizar a consola. Configure as definições de ligação à Internet antes de atualizar a consola (pág. 112). (Não é necessária uma ligação à Internet quando estiver a atualizar a consola a partir de um cartão de jogo.)

Nota:

- Não é possível efetuar as atualizações se a bateria estiver com pouca carga.
- Consulte a página web da Nintendo para obter mais informações sobre a atualização.

ACERCA DAS ATUALIZAÇÕES DA CONSOLA

IMPORTANTE: Depois da consola ter sido atualizada, qualquer modificação técnica não autorizada, presente ou futura, do hardware ou das aplicações da sua consola, ou a utilização de qualquer aparelho não autorizado em conjunto com a sua consola poderão inviabilizar permanentemente a sua utilização. O conteúdo derivado de modificações técnicas não autorizadas do hardware ou das aplicações da sua consola poderá ser removido. Recusar uma atualização da consola poderá também fazer com que os títulos não possam ser jogados.

ACERCA DAS ATUALIZAÇÕES AUTOMÁTICAS DA CONSOLA

A consola poderá receber atualizações automáticas regularmente, como atualizações a uma lista que evita a utilização de palavras que são inconvenientes e/ou atualizações a uma base de dados interna de pontos de acesso sem fios, que lhe permitem aceder a serviços online fornecidos pela Nintendo.

Não serão apresentadas no ecrã notificações prévias sobre estas atualizações ou sobre outras atualizações mais pequenas. Para outras atualizações da consola, será apresentado um aviso no ecrã e terá de selecionar ACEITO para as instalar.

Formatar a Memória da Consola

Selecione esta opção para apagar todos os dados de gravação e repor as suas definições de origem.

Nota:

- Se tiver vinculado uma Nintendo Network ID à consola, será necessária uma ligação à Internet para formatar a memória da consola.
- A versão da consola mantém-se na versão atual mesmo se a memória da consola for formatada.

Se formatar a consola, os seguintes dados serão apagados e não poderão ser recuperados:

- Conteúdos guardados na memória da consola, como a Lista de Amigos, notificações e dados da contagem de passos
- Dados de gravação de aplicações
- Todas as fotos guardadas na memória da consola
- Modificações efetuadas nas Definições da Consola
- Aplicações e dados de gravação adicionados à consola (consulte a primeira nota abaixo)
- Dados guardados num cartão microSD (consulte a segunda nota abaixo)
  - Aplicações descarregáveis (consulte a primeira nota abaixo) e respetivos dados de gravação
  - Conteúdos adicionais (consulte a primeira nota abaixo)
  - Dados extra
  - Cópias de segurança de dados de gravação
- O vínculo a uma Nintendo Network ID (consultar a terceira nota abaixo)

Nota:

- É possível voltar a descarregar gratuitamente aplicações da Nintendo eShop. Tenha em conta que, em alguns casos, algumas aplicações podem ser temporária ou permanentemente retiradas da Nintendo eShop. Se tal acontecer, não será possível voltar a descarregar essas aplicações. Se a sua consola estiver vinculada a uma Nintendo Network ID, terá de utilizar a mesma ID para poder voltar a descarregar as aplicações (pág. 111).
- Se, no decorrer da formatação, não tiver inserido um cartão microSD que contenha aplicações ou dados de gravação, os dados presentes nesse cartão não serão apagados, mas não poderão ser utilizados.
- A formatação da consola não apaga a sua Nintendo Network ID. Poderá voltar a vincular a mesma ID à consola, selecionando VINCULAR UMA ID EXISTENTE nas Definições da Nintendo Network ID.

Se For Ceder ou Desfazer-se da sua Consola

Ao formatar a memória da consola, as fotos e gravações de áudio guardadas no cartão microSD, bem como os Movimentos da Conta e os fundos da Nintendo eShop não serão apagados. Ao transferir de forma permanente a propriedade da sua consola, assegure-se de que utiliza um computador para apagar os dados no cartão microSD e, caso a consola não esteja vinculada a uma Nintendo Network ID, certifique-se de que apaga os Movimentos da Conta da Nintendo eShop antes de formatar a consola.

Se a sua consola estiver vinculada a uma Nintendo Network ID…

Após vincular uma Nintendo Network ID à consola, não poderá voltar a vincular a ID a qualquer outra consola, mesmo se a formatar. Para vincular a sua ID a outra consola, terá de utilizar a funcionalidade Transferência de Dados (pág. 121).

Substituir o Cartão microSD/Bateria

Para substituir o cartão microSD ou a bateria, remova a tampa da bateria (ou a capa traseira na New Nintendo 3DS).

Nota:

- Se a consola for utilizada por uma criança pequena, a substituição da bateria deverá ser efetuada por um dos pais ou o representante legal.
- Desligue sempre a consola e o carregador antes de substituir a bateria.

Cartões microSD

Um cartão microSD pode guardar dados como, por exemplo, aplicações descarregáveis e respetivos dados de gravação, dados extra e conteúdos adicionais, fotos e vídeos. Esta consola é compatível com cartões microSD com capacidade até 2 GB e cartões microSDHC com capacidade entre 4 GB e 32 GB.

Nota:

- Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 79), todas as aplicações descarregadas são guardadas no cartão microSD.
- As aplicações descarregadas (incluindo os dados de gravação) não podem ser copiadas ou movidas individualmente entre cartões microSD.
- Consulte a pág. 134 para obter informações sobre que passos seguir quando um cartão microSD está cheio.

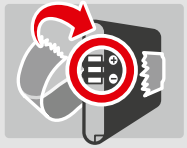
Bateria

O carregamento repetido da bateria irá diminuir a durabilidade da mesma, reduzindo o tempo de utilização da consola, antes de ter de voltar a carregá-la. Se o tempo de utilização ficar significativamente reduzido, substitua a bateria através dos procedimentos descritos nesta secção.

Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para mais informações sobre onde comprar uma bateria nova (pág. 144).

Eliminar a Bateria

- Coloque fita adesiva nos pólos positivo (+) e negativo (–).
- Não retire a etiqueta.
- Não tente desmontar a bateria.
- Não danifique a bateria.



Eliminação de Pilhas/Baterias no Final da Sua Vida Útil [300115/POR/WEEE-2]

Esta consola contém uma bateria de iões de lítio recarregável. A eliminação de pilhas e baterias encontra-se regulada por leis nacionais e europeias. As pilhas e baterias devem ser recolhidas separadamente e recicladas uma vez que contêm metais pesados que podem causar graves problemas ambientais e de saúde.

As pilhas e as baterias apresentam um símbolo de um caixote do lixo sobre rodas cortado por uma cruz, o que significa que não devem ser eliminadas como lixo doméstico.

Como consumidor, tem o dever legal de separar as suas pilhas e baterias usadas do lixo doméstico e levá-las a um ponto de recolha para que estas sejam recicladas. Há vários pontos de recolha de pilhas e baterias usadas na sua região, incluindo superfícies comerciais onde são vendidas pilhas e baterias, bem como pontos municipais de recolha de resíduos. Em alguns países, existem ainda pontos de recolha em escolas e outros edifícios públicos.

O preço de venda deste produto Nintendo inclui o custo da recolha e reciclagem das pilhas ou da bateria.

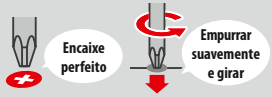
1 Desaperte a tampa da bateria (capa traseira)

Dê quatro ou cinco voltas com uma chave de fendas em cruz para desapertar os dois parafusos que seguram a capa traseira.

Para evitar que os parafusos se soltem, todas as capas traseiras incluem parafusos especiais que não se soltam quando são desapertados e que ficam na capa, mesmo depois de a remover.

Como evitar danificar os parafusos

- Utilize uma chave de fendas em cruz que seja apropriada para a cabeça do parafuso.
- Coloque a consola numa superfície plana e empurre suavemente a chave de fendas contra cada parafuso, enquanto faz um movimento giratório no sentido contrário ao do relógio.

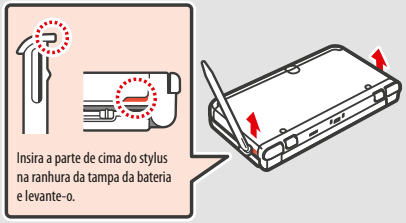


2 Retire a tampa da bateria (capa traseira) com o stylus

Coloque a consola numa superfície plana, insira a parte de cima do stylus entre a tampa da bateria e a consola e puxe cuidadosamente a tampa para cima.

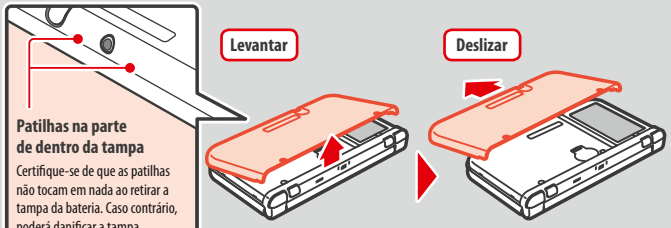
Nota:

- Não tente abrir a tampa da bateria com as unhas, pois poderá provocar lesões.
- Não utilize força excessiva, pois poderá danificar a consola e/ou a tampa da bateria.

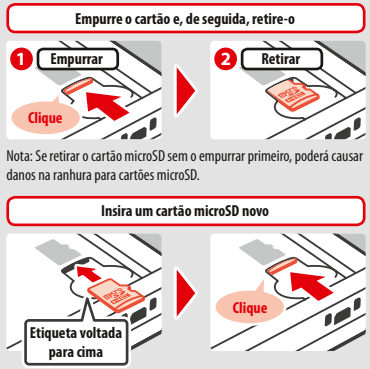


Retirar a tampa da bateria de uma Consola New Nintendo 3DS XL

Para retirar a tampa da bateria, levante-a ligeiramente e deslize-a para um dos lados.

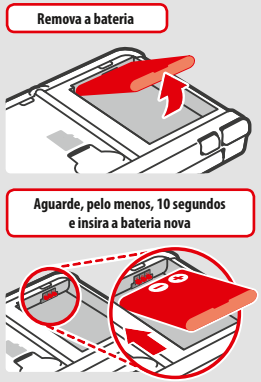

Levantar
Deslizar
Patilhas na parte de dentro da tampa
Certifique-se de que as patilhas não tocam em nada ao retirar a tampa da bateria. Caso contrário, poderá danificar a tampa.

3 Substitua o cartão microSD/bateria



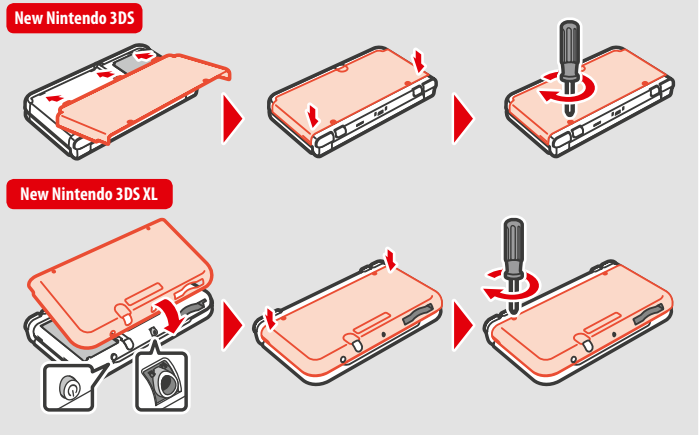
Nota: Se retirar o cartão microSD sem o empurrar primeiro, poderá causar danos na ranhura para cartões microSD.

Nota: Não toque nem suje os terminais do cartão microSD.



Nota: Certifique-se de que coloca a bateria na posição correta.

4 Coloque novamente a tampa da bateria (capa traseira) e aperte os dois parafusos



Alinhe os buracos da tampa da bateria com o Botão POWER e com a saída de áudio, situados na parte inferior da consola.

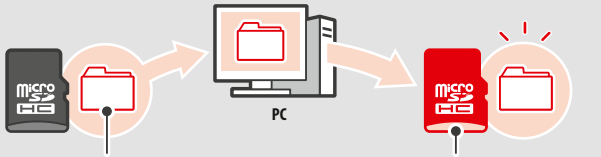
Após remover a bateria, as definições de hora e data serão perdidas. Deverá voltar a configurá-las nas Definições da Consola, acessíveis a partir do Menu HOME, selecionando OUTRAS DEFINIÇÕES e, em seguida, DATA E HORA (pág. 120).

Nota: Recoloque sempre a tampa da bateria. Se a consola for sujeita a um impacto enquanto estiver sem a tampa, a bateria poderá danificar-se e provocar um incêndio ou explosão.

Se o Seu Cartão microSD Estiver Cheio…

Para libertar espaço num cartão microSD cheio, apague os ficheiros de fotos, vídeos ou músicas que já não utiliza, através da Gestão de Dados, nas Definições da Consola (pág. 119). Em alternativa, transfira todos os dados do cartão microSD atual para um cartão com maior capacidade. É possível guardar aplicações noutro cartão microSD, mas não poderá combinar o conteúdo de vários cartões microSD posteriormente.

Para transferir dados, é necessário um computador com uma ranhura para cartões microSD ou um leitor de cartões microSD, disponível no mercado, e deverá transferir a pasta "Nintendo 3DS" na íntegra para o cartão microSD de destino.



Nota:

- Copie sempre a pasta para a raiz do cartão microSD.
- As aplicações descarregáveis (incluindo os dados de gravação) são guardadas dentro da pasta "Nintendo 3DS". Os dados das fotografias não são guardados nesta pasta. Não modifique, mova, apague ou altere os nomes dos ficheiros desta pasta.

Precauções ao Copiar Aplicações

Copie sempre toda a pasta "Nintendo 3DS".

Se os dados atualizados forem guardados no novo cartão microSD, poderá não conseguir utilizar a mesma aplicação com o cartão microSD original. Deverá utilizar apenas um cartão microSD com um título de cada vez; a mesma aplicação não pode ser copiada para múltiplos cartões microSD, para serem utilizados como cópias de segurança da sua progressão. Certifique-se de que utiliza apenas o cartão microSD novo.

Não é possível copiar dados através dos seguintes métodos

Não é possível consolidar num único cartão microSD as aplicações descarregáveis guardadas em vários cartões microSD. Substituir os dados existentes por dados novos impossibilita a utilização dos dados de destino.

Se o conteúdo da pasta "Nintendo 3DS" for modificado ou se forem copiados ficheiros individuais de uma pasta "Nintendo 3DS" para outra, estes ficarão inutilizados. A pasta "Nintendo 3DS" deverá ser copiada na sua totalidade, sem qualquer alteração ao seu conteúdo, de forma a que os dados possam ser utilizados.

Resolução de Problemas

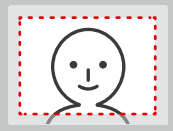
Antes de contactar o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo, utilize esta secção do manual para determinar a causa do problema.

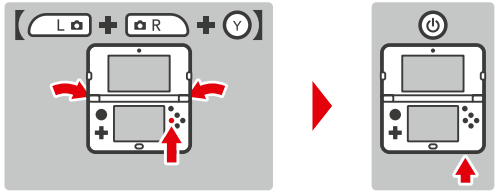
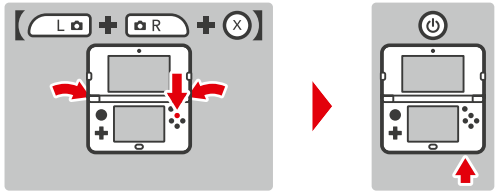
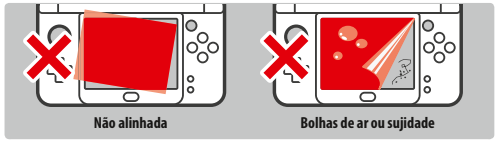
Nota:

- Pode consultar igualmente a secção Resolução de Problemas, acessível a partir do manual eletrónico do Menu HOME (pág. 99).
- Se o problema estiver relacionado com um jogo ou acessório, consulte também o manual e a documentação correspondente.

Problema	Solução
Não consigo carregar a bateria / O indicador de recarga não acende	• **Está a usar o carregador da Nintendo 3DS?** ➡ Utilize o carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado). A fonte de alimentação da Nintendo DSi também é compatível (pág. 76). • **O carregador está completamente inserido na consola e na tomada?** ➡ Retire o carregador e espere cerca de 30 segundos antes de o voltar a ligar. Assegure-se de que o carregador está ligado com firmeza à consola e à tomada (pág. 90). • **A bateria está a ser recarregada num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C?** ➡ Carregue a bateria num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C. Poderá não ser capaz de recarregar a bateria fora deste intervalo de temperaturas. • **A bateria está colocada corretamente?** ➡ Se a consola não se ligar e se, quando liga o carregador, o indicador de recarga se acender e se apagar logo em seguida, a bateria poderá não estar bem colocada. Certifique-se de que a bateria está bem colocada (pág. 131). • **O indicador de recarga está aceso?** ➡ Se o indicador de recarga estiver a piscar, a bateria poderá não estar bem colocada. Se isto acontecer, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 144).
A consola não liga	• **A consola tem carga?** ➡ Recarregue a consola (pág. 90). • **A bateria está bem colocada?** ➡ Se a consola não ligar e se, quando liga o carregador, o indicador de recarga se acender e se apagar logo em seguida, a bateria poderá não estar bem colocada. Certifique-se de que a bateria está bem colocada (pág. 131).
A consola está quente	• **A bateria está a ser carregada numa área com temperatura elevada, ou a ser carregada durante longos períodos de tempo?** ➡ Se for esse o caso, a temperatura da consola poderá aumentar de forma acentuada. Carregue a bateria num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C. Se tocar na consola enquanto estiver muito quente, poderá sofrer queimaduras.
Carreguei a bateria, mas não consigo jogar durante muito tempo/A bateria demora muito tempo a carregar	• **Está a utilizar um jogo ou a carregar a bateria num local com temperatura ambiente abaixo de 5 °C?** ➡ Em ambientes com temperatura abaixo de 5 °C, não conseguirá jogar durante períodos de tempo prolongados e a bateria demorará mais tempo a carregar. • **Duração da bateria** ➡ Se efetuar carregamentos constantes, irá diminuir a duração da bateria, reduzindo a quantidade de tempo em que poderá utilizar a consola. Se o tempo de utilização for bastante reduzido, substitua a bateria. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para obter mais informações sobre onde comprar uma bateria de substituição (pág. 144).
A bateria aumentou de tamanho	➡ As baterias de iões de lítio estão sujeitas a degradação ao longo do tempo e podem expandir através de carregamentos repetidos. Isto não é uma avaria nem constitui perigo para a sua segurança. Substitua a bateria se o aumento de tamanho afetar a vida da bateria (pág. 131). Se a bateria derramar, não lhe toque. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 144).

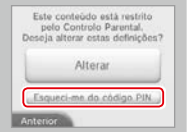
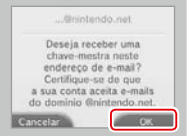
Problema	Solução
Não há imagens ou som	• **O cartão de jogo foi inserido corretamente?** ➡ Insira o cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura. • **A consola está em Modo de Descanso?** ➡ Se a consola estiver neste estado, saia do Modo de Descanso. Algumas aplicações poderão entrar em Modo de Descanso, mesmo que a consola não esteja fechada.
Há pontos pretos ou brilhantes nos ecrãs LCD que não desaparecem/ Há manchas escuras ou claras nos ecrãs LCD	➡ Pequenas quantidades de píxeis presos ou "mortos" são uma característica normal dos ecrãs LCD e não devem ser consideradas um defeito. O ecrã 3D e o ecrã tátil possuem especificações diferentes, por isso as cores apresentadas e os níveis de brilho podem variar.
A luminosidade nos ecrãs LCD não é igual	➡ As especificações técnicas dos ecrãs superior e inferior são diferentes, o que significa que poderão existir, igualmente, diferenças nos níveis de brilho. Isto é normal e não deve ser considerado um defeito.
A tonalidade do ecrã altera-se rapidamente/A luminosidade altera-se e torna-se difícil ver as cores brilhantes	• **A função Luminosidade Automática ou o Modo de Poupança de Energia estão ligados?** ➡ A função Luminosidade Automática altera o contraste do ecrã, de modo a ficar consistente com o nível de luz do ambiente circundante. O Modo de Poupança de Energia altera o contraste e a tonalidade automaticamente, de acordo com o conteúdo apresentado, de forma a maximizar o tempo disponível da carga da bateria. Isto poderá levar a que as cores claras fiquem mais pálidas e a que outras cores se alterem. Para manter um nível constante de cor e de brilho, desligue a função Luminosidade Automática e o Modo de Poupança de Energia (pág. 102).
Não é possível visualizar as imagens 3D ou estas são difíceis de ver	• **Está a usar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi?** ➡ Os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não apresentam conteúdo em 3D. • **O conteúdo que está a visualizar suporta a função 3D?** ➡ Alguns tipos de aplicações e de conteúdo não suportam a apresentação de imagens 3D. Experimente visualizá-las num outro título Nintendo 3DS. • **O regulador de 3D está no nível mínimo?** ➡ Ajuste o regulador de 3D para um nível que lhe seja confortável (pág. 96). • **A funcionalidade 3D Superestável está desativada?** ➡ Ative esta função (pág. 120). • **O ecrã 3D está calibrado corretamente?** ➡ Se estiver a utilizar uma Consola New Nintendo 3DS, segure o ecrã 3D a uma distância de aproximadamente 30 cm dos seus olhos e, caso esteja com uma Consola New Nintendo 3DS XL, mantenha uma distância de aproximadamente 35 cm (pág. 95). Toque em CALIBRAÇÃO 3D nas Definições da Consola para obter mais informações (pág. 120). (Se tiver alguma diferença entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, ou se tiver tendência para ver apenas através de um olho, os efeitos 3D poderão não funcionar corretamente ou não funcionar de todo. Para utilizadores com diferenças entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, é aconselhável que corrijam a visão antes de utilizar esta função, usando, por exemplo, óculos.) • **O ecrã 3D, a câmara interior ou o indicador de infravermelhos estão sujos?** ➡ Utilize um pano suave e limpo para limpar marcas de dedos ou outras marcas. • **A aplicação que está a utilizar tira partido da câmara?** ➡ A funcionalidade 3D Superestável é desativada quando a câmara interior ou exterior está a ser utilizada. Algumas aplicações poderão utilizar a câmara, mesmo que não a esteja a usar para tirar fotos. • **Colocou uma película protetora, disponível no mercado, no ecrã 3D?** ➡ Alguns produtos poderão afetar a nitidez das imagens 3D. Consulte as instruções de utilização que acompanham o produto e veja a forma de o aplicar.

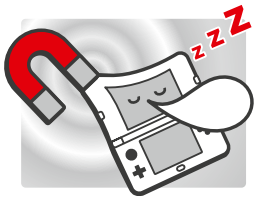
Problema	Solução
Não é possível visualizar as imagens 3D ou estas são difíceis de ver	• **O ecrã está exposto diretamente à luz solar ou está numa área com uma fonte de luz forte?** ➡ Utilizar a consola em áreas com fontes de luz fortes poderá provocar o reflexo da luz no ecrã, tornando difícil a sua utilização. • **O Controlo Parental está configurado?** ➡ Desative a opção do Controlo Parental que restringe a apresentação de imagens 3D (pág. 117). • **Está a olhar para o ecrã inferior?** ➡ Este ecrã não apresenta conteúdos 3D. Os efeitos 3D gerados pela consola são criados utilizando a disparidade binocular dos olhos. A visualização de imagens 3D varia de pessoa para pessoa. Se vir uma imagem dupla ou não for capaz de ver imagens 3D, mesmo quando a visualização e as definições estão corretas, utilize apenas a apresentação de imagens 2D (pág. 96). **Dicas sobre o 3D Superestável e o reconhecimento facial** Siga as instruções apresentadas abaixo para tornar o 3D Superestável mais eficaz e melhorar o reconhecimento facial.  **Coloque-se de frente para a câmara** **Afaste o cabelo para revelar totalmente o rosto** **Retire os óculos** Outros fatores, como o tipo de penteado, a cor, forma e corte da barba e os acessórios, também afetam um reconhecimento facial correto. Se ainda assim, o reconhecimento facial não funcionar, selecione a opção 3D SUPERESTÁVEL nas Definições da Consola (pág. 120). Nota: Mesmo tendo em conta os fatores mencionados, há características individuais e certos ambientes que tornam difícil um reconhecimento com precisão. Se tal acontecer, pode desativar a função 3D Superestável nas Definições da Consola.

Problema	Solução
O Botão Deslizante não funciona corretamente	• **O movimento do Botão Deslizante corresponde ao que vê no ecrã?** ➡ Em alguns casos raros, o Botão Deslizante poderá não funcionar corretamente após longos períodos de utilização ou se for empregue demasiada força. Se os movimentos no jogo não corresponderem aos movimentos do Botão Deslizante, utilize a opção BOTÃO DESLIZANTE nas Definições da Consola para os corrigir (pág. 120). Nota: Se, apesar de não estar a utilizar o Botão Deslizante, se registarem movimentos e não conseguir utilizar os botões ou o ecrã tátil, desligue a consola e volte a ligá-la no Ecrã de Calibração do Botão Deslizante, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão Y. 
O Ecrã Tátil não funciona corretamente	• **Os movimentos no ecrã tátil correspondem ao que vê no ecrã?** ➡ Se os movimentos no jogo não corresponderem aos movimentos no ecrã tátil, utilize a opção ECRÃ TÁTIL nas Definições da Consola para os corrigir (pág. 120). Nota: Se não conseguir utilizar o ecrã tátil para efetuar este procedimento, desligue a consola e volte a ligá-la no Ecrã de Calibração do ecrã tátil, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão X.  • **Aplicou uma película protetora, disponível no mercado, no ecrã tátil?** ➡ Se aplicou uma película protetora, disponível no mercado, no ecrã tátil, consulte o manual de instruções da película e certifique-se de que a aplicou corretamente antes de tentar calibrar o ecrã tátil.  Não alinhada Bolhas de ar ou sujidade

Problema	Solução
O Stick C não funciona corretamente	• **A aplicação é compatível com o Stick C?** ➡ O Stick C só pode ser utilizado com títulos ou secções de títulos compatíveis ou, em alternativa, como substituto do Botão Deslizante Direito, em aplicações que sejam compatíveis com o Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS (pág. 88). • **Os movimentos do Stick C correspondem ao que vê no ecrã?** ➡ Se mover o Stick C enquanto a consola está a ser ligada, poderão ser detetados movimentos mesmo que o Stick C não esteja a ser utilizado. Se tal acontecer, feche a consola e ative o Modo de Descanso. Quando abrir a consola e sair do Modo de Descanso, o Stick C será recalibrado automaticamente.
O ecrã apaga-se e a consola não responde/A consola bloqueia	➡ Se o ecrã se mantiver apagado quando ligar a consola ou quando sair do Modo de Descanso (ao reabrir a consola após tê-la fechado, mantendo a consola ligada), ou se o ecrã se apagar de repente durante o jogo e a consola deixar de responder, desligue-a premindo o Botão POWER até o indicador de bateria se apagar e, em seguida, volte a premir o Botão POWER para ligar a consola.
Os altifalantes não emitem som	• **Os auscultadores estão ligados?** ➡ Se tiver auscultadores ligados à consola, não sairá qualquer som dos altifalantes. Nota: O som do obturador da câmara irá sempre ser reproduzido a um volume fixo, independentemente da definição atual do volume, mesmo se os auriculares estiverem ligados.
Não há som nos auscultadores	• **A ficha dos auscultadores está completamente inserida?** ➡ Certifique-se de que a ficha dos auscultadores está firmemente inserida na saída de áudio.
Não consigo usar o microfone/ A minha voz não é reconhecida	• **Este título, ou alguma parte dele, usa o microfone?** ➡ Só é possível usar o microfone em títulos ou partes de títulos que o suportam. • **O microfone está a funcionar corretamente?** ➡ Selecione TESTAR MICROFONE nas Definições da Consola para verificar se o microfone está a funcionar corretamente (pág. 120). • **As vozes de outras pessoas, como as de familiares e amigos, são reconhecidas corretamente?** ➡ Há diferenças individuais no reconhecimento de voz. Há vozes mais difíceis de reconhecer que outras. • **Os auscultadores utilizados têm microfone incluído?** ➡ Experimente remover os auscultadores com microfone e utilizar o microfone da consola.
Os meus passos não estão a ser contados	• **A consola está aberta?** ➡ Os passos só serão contados se a consola estiver fechada e no Modo de Descanso. • **A consola está dentro de uma mala a tiracolo ou pendurada através de uma correia para o pulso?** ➡ Podem existir casos em que a consola não consiga contar corretamente os seus passos como, por exemplo, quando está dentro de uma mala a tiracolo enquanto caminha. Se quiser transportar a consola num saco enquanto se desloca, utilize uma bolsa junto ao corpo, como uma bolsa de cinto. Nota: • Dependendo das condições, a contagem dos passos poderá ser maior ou menor que o número de passos real. • Não coloque a consola no bolso de trás. Sujeitar a consola e os ecrãs LCD a forças excessivas, como sentar-se em cima da consola, poderá danificá-la, provocando lesões ou avarias.

Problema	Solução
O meu cartão microSD não responde	• **O cartão microSD foi bem inserido na consola?** ➡ Desligue a consola e insira o cartão microSD com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura para cartões microSD, na parte de trás da consola (pág. 131). • **Os terminais do cartão microSD estão sujos?** ➡ Limpe cuidadosamente os terminais com um pano de algodão seco, para evitar danificar o cartão microSD.
Apesar de ter inserido um cartão de jogo, o símbolo do título não é exibido e o Menu HOME indica: **"Não foi detetado nenhum cartão na ranhura para cartões de jogo."**	• **O cartão de jogo está inserido corretamente?** ➡ Retire o cartão de jogo e insira-o novamente de forma adequada até ouvir um estalido de encaixe. Se isto não resultar, tente inseri-lo novamente mais algumas vezes (pág. 106). • **Está a usar um título de uma região diferente?** ➡ Só funcionarão os títulos Nintendo 3DS e Nintendo DSi que correspondam à região da sua consola. Títulos de outras regiões poderão não funcionar.
Esta mensagem é apresentada quando utilizo aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi: **"Ocorreu um erro. Pressione o Botão POWER para desligar a consola. Consulte o manual de instruções para mais informações."**	➡ Desligue a consola, volte a ligá-la e tente novamente, utilizando o mesmo procedimento referido anteriormente. Se a mensagem de erro persistir, poderá haver um problema com a consola. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 144).
Estou a ter dificuldades em usar as comunicações sem fios (as comunicações são interrompidas e o jogo não pode ser jogado sem problemas)	• **É apresentado algum dos seguintes símbolos de intensidade de sinal (ou) no ecrã?** ➡ A intensidade do sinal parece ser fraca. Aproxime-se de outro(s) jogador(es) e remova os obstáculos entre as consolas.
Não consigo encontrar um ponto de acesso sem fios	• **O seu ponto de acesso está a utilizar o tipo de segurança WEP?** ➡ A sua consola está impossibilitada de utilizar Wi-Fi Protected Setup para estabelecer ligação com pontos de acesso que utilizem o tipo de segurança WEP. • **O seu ponto de acesso está a utilizar o tipo de segurança WPA2-PSK (TKIP) (pág. 116)?** ➡ A sua consola está impossibilitada de procurar pontos de acesso que utilizem o tipo de segurança WPA2-PSK (TKIP).
Não consigo estabelecer uma ligação à Internet	• **É apresentado um código de erro?** ➡ Aparecerão uma mensagem e um código de erro se as definições da ligação à Internet estiverem incorretas ou se o teste de ligação não for bem sucedido. Siga as instruções apresentadas na mensagem de erro que aparece no ecrã. Caso surjam códigos de erro ao definir as Ligações da Nintendo DS ou ao utilizar aplicações da Nintendo DS ou Nintendo DSi, leia o seguinte. **Para códigos de erro que aparecem quando utiliza aplicações Nintendo DSi** A ligação à Internet configurada para a sua consola pode não estar correta. Escolha TESTE DE LIGAÇÃO a partir das Definições de Internet para executar o teste de ligação e, em seguida, siga as instruções apresentadas na mensagem de erro.

Problema	Solução
Não consigo desligar o Controlo Parental	• **Inseriu o PIN correto?** ➡ Insira o PIN correto (pág. 118). • **Introduziu a resposta correta à pergunta de segurança?** ➡ Introduza a resposta correta à sua pergunta de segurança (pág. 118). **Caso se tenha esquecido do código PIN ou da resposta à pergunta de segurança…** **Caso se tenha esquecido do PIN** Toque em ESQUECI-ME DO CÓDIGO PIN no primeiro ecrã que aparecer depois de tocar em CONTROLO PARENTAL nas Definições da Consola ou toque em ESQUECI-ME no ecrã de introdução do código PIN. Introduza a resposta à pergunta de segurança.  **Caso se tenha esquecido da resposta à pergunta de segurança** **1** Toque em ESQUECI-ME no ecrã de introdução de pergunta de segurança. **2** Se tiver registado um endereço de e-mail, toque em OK para obter uma chave-mestra. Será enviada uma chave-mestra para o endereço de e-mail registado. Notas: • Para receber uma chave-mestra, é necessária uma ligação à Internet. • Se tiver um filtro de spam ou de domínios a bloquear e-mails, certifique-se de que a sua conta aceita e-mails do domínio "@nintendo.net".  **Se não tiver registado um endereço de e-mail…** Será apresentado um número de referência. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo através de telefone ou e-mail, (pág. 144) referindo o número de referência e a data que se encontra definida na sua consola. Ser-lhe-á fornecida uma chave-mestra. **3** Toque em OK no ecrã anterior e insira a chave-mestra. Nota: Após introduzir a chave-mestra, o seu endereço de e-mail será apagado da consola. Registe novamente o seu endereço de e-mail depois de definir um novo código PIN.

Problema	Solução
A minha consola entra subitamente em Modo de Descanso	➡ A consola poderá ter entrado em Modo de Descanso como resultado de um campo magnético externo. Afaste a consola de objetos magnéticos, incluindo outras consolas da família Nintendo 3DS. Nota: Colocar esta consola em cima de outras consolas da família Nintendo 3DS poderá também fazer com que a consola entre em Modo de Descanso. 
O Som Nintendo 3DS não mostra os ficheiros de áudio nem as pastas	• **O cartão microSD contém ficheiros de áudio gravados que podem ser reproduzidos pelo Som Nintendo 3DS?** ➡ O Som Nintendo 3DS pode reproduzir ficheiros AAC com as extensões .m4a, .mp4 e .3gp, ou ficheiros MP3 com a extensão .mp3. Outros ficheiros de áudio, como os protegidos contra cópia, não serão reproduzidos. • **Os ficheiros de áudio estão gravados na pasta "Pessoal" da pasta "Nintendo 3DS", no cartão microSD?** ➡ Os ficheiros de áudio guardados na pasta "Pessoal" da pasta "Nintendo 3DS" não podem ser apresentados no Som Nintendo 3DS. Estes ficheiros deverão ser guardados noutra pasta.
Não consigo reproduzir ficheiros de áudio com o Som Nintendo 3DS	• **Os ficheiros de áudio estão num formato que pode ser reproduzido pelo Som Nintendo 3DS?** ➡ O Som Nintendo 3DS reproduz ficheiros de áudio com as seguintes características: ◦ Formato do ficheiro: AAC (.m4a, .mp4 ou .3gp), MP3 (.mp3) ◦ Taxa de bits: 16 – 320 kbps ◦ Taxa de amostragem: 32 kHz – 48 kHz • **Os ficheiros de áudio estão protegidos por DRM (Digital Rights Management)?** ➡ O Som Nintendo 3DS não consegue reproduzir ficheiros com proteção DRM.

Se precisar de mais ajuda…

Se a sua consola não funcionar corretamente depois de tentar estes passos de resolução de problemas ou os passos presentes no manual eletrónico do Menu HOME (pág. 99), recomendamos que leia a garantia do fabricante e que entre em contacto com o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para solicitar uma inspeção ao artigo afetado (pág. 144). Na garantia, para além de encontrar informações sobre os termos da mesma, poderá também encontrar mais informações sobre como solicitar uma reparação e sobre os termos dessa mesma reparação.

Eliminação Deste Produto no Final da Sua Vida Útil

[220115/POR/WEEE-1]

O símbolo do caixote do lixo sobre rodas cortado por uma cruz indica que este produto não deve ser eliminado juntamente com o lixo doméstico. Os resíduos constituídos por equipamento elétrico e eletrónico podem conter substâncias perigosas que, se não forem tratadas corretamente, poderão ser prejudiciais ao ambiente e à saúde humana. Em vez disso, contacte a sua autoridade municipal para obter informações relativas a locais de recolha de resíduos para reciclagem na sua área de residência ou confirme junto do seu revendedor local se, na compra de um novo produto equivalente, este pode receber gratuitamente o produto atual e encaminhá-lo para reciclagem. Desta forma, estará a contribuir para que o equipamento seja devidamente eliminado e os seus componentes recuperados, reciclados ou reaproveitados de forma ambientalmente sustentável.

Especificações Técnicas

Nota: Estas especificações podem ser alteradas sem aviso prévio.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Número de modelo	KTR-001	RED-001
Ecrãs LCD (Tamanho dos ecrãs/resolução)	**Ecrã superior:** ecrã LCD panorâmico com efeito 3D (inclui 3D Superestável) 3,88 polegadas (84,6 mm de largura x 50,76 mm de altura) 800x240 pixeis (400 pixeis por olho ao utilizar o efeito 3D) Pode apresentar 16,7 milhões de cores **Ecrã inferior:** ecrã tátil LCD 3,33 polegadas (67,68 mm de largura x 50,76 mm de altura) 320x240 pixeis Pode apresentar 16,7 milhões de cores	**Ecrã superior:** ecrã LCD panorâmico com efeito 3D (inclui 3D Superestável) 4,88 polegadas (106,2 mm de largura x 63,72 mm de altura) 800x240 pixeis (400 pixeis por olho ao utilizar o efeito 3D) Pode apresentar 16,7 milhões de cores **Ecrã inferior**: ecrã tátil LCD 4,18 polegadas (84,96 mm de largura x 63,72 mm de altura) 320x240 pixeis Pode apresentar 16,7 milhões de cores
Carregador/Bateria	Carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado) Bateria New Nintendo 3DS (KTR-003)	Carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado) Bateria Nintendo 3DS XL (SPR-003)
Dimensões	80,6 mm de altura x 142 mm de largura x 21,6 mm de espessura (fechada)	93,5 mm de altura x 160 mm de largura x 21,5 mm de espessura (fechada)
Peso	Aprox. 253 g (incluindo a bateria, o stylus e o cartão microSD)	Aprox. 329 g (incluindo a bateria, o stylus e o cartão microSD)
Frequência da ligação sem fios	Banda de 2,4 GHz (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch)	
Norma de comunicação	IEEE802.11b/g	
Potência de saída	11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm máximo	
Distância de comunicação recomendada	Num raio de 30 m Nota: A distância maxima de comunicação poderá diminuir dependendo do ambiente circundante.	
Câmara	Objetiva: comprimento de focagem fixo Sensor de imagem: CMOS Pixeis efetivos: cerca de 300 000	
Relógio	Variação maxima diária de ± 4 segundos (quando utilizada dentro dos valores do "Ambiente de utilização" indicados em baixo)	
Altifalantes	Estéreo (suporta pseudo-surround)	
Terminais de entrada/saída	Ranhura para cartões de jogo, ranhura para cartões microSD, conetores de base, conetor do carregador, saída de audio (saída estéreo)	
Sensores	Sensor de aceleração, sensor de movimento	
Outras Funcionalidades	Comunicação por infravermelhos (distância recomendada: até 20 cm) Nota: A distância maxima de comunicação poderá diminuir dependendo do ambiente circundante. Comunicação de campo próximo (NFC)	
Consumo de energia máximo	Aprox. 4,1 W (durante o carregamento)	
Ambiente de utilização	Temperatura: 5 a 35 graus Celsius Humidade: 20% a 80%	
Tempo de carregamento	Aprox. 3,5 horas	
Duração da bateria	Consultar a pág. 94.	
Bateria	Número de modelo: KTR-003 Tipo de bateria: iões de lítio Capacidade da bateria: 5,2 Wh	Número de modelo: SPR-003 Tipo de bateria: iões de lítio Capacidade da bateria: 6,5 Wh
Stylus	Número de modelo: KTR-004 Material: Plástico (ABS/PE) Comprimento: Aprox. 76,5 mm	Número de modelo: RED-004 Material: Plástico (ABS/PE) Comprimento: Aprox. 86 mm

Informações de Contacto

Garantia Portugal [120914/POR-HW]

GARANTIA COMERCIAL DE 24 MESES – HARDWARE NINTENDO

I. GARANTIA DA NINTENDO

Esta garantia abrange a consola Nintendo, incluindo o software original inserido na memória interna da mesma no momento da compra (o "**Software Operativo Nintendo**") e os comandos incluídos na embalagem da consola (os "**Comandos da Nintendo**"), comercializadas pela Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal (a "**Nintendo**"). Nesta declaração, a consola Nintendo, o Software Operativo Nintendo e os Comandos da Nintendo são designados, de forma conjunta, por "**Produto**".

Sujeito aos termos e exclusões abaixo descritos, a Nintendo garante ao consumidor que originalmente adquiriu o Produto (o "**Cliente**"), que, por um período máximo e único de 24 meses a contar da data da primeira compra do Produto em Portugal, em qualquer outro país do Espaço Económico Europeu (EEE) ou na Suíça, o Produto está livre de defeitos nos materiais e no fabrico.

Caso pretenda acionar esta garantia, o Cliente deverá notificar a Nintendo do defeito antes do termo do prazo de 24 meses a contar da data da primeira compra do Produto (indicada no comprovativo de compra), sendo ainda necessário que devolva o Produto à Nintendo, juntamente com o comprovativo de compra, no prazo de 30 dias após a notificação do defeito. No caso de a Nintendo concluir, após exame do Produto, que este é defeituoso, a Nintendo procederá à reparação ou à substituição da parte que causa o defeito ou à substituição do elemento pertinente do Produto, sem quaisquer encargos para o Cliente.

Esta garantia é prestada pela Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal, com sede na Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor, Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal.

II. DIREITOS LEGAIS

O Cliente goza dos direitos previstos no Decreto-Lei n.º 67/2003, de 8 de Abril, e na demais legislação aplicável, como consumidor de bens de consumo, não sendo tais direitos afetados por esta garantia comercial da Nintendo. No caso de desconformidade do Produto com o respetivo contrato de alienação, o vendedor é legalmente responsável e o consumidor tem direito à reparação do Produto, à sua substituição, à diminuição do preço ou à resolução do contrato. Estes direitos são independentes e compatíveis com esta garantia comercial da Nintendo.

III. OUTROS DIREITOS

a) **Garante-se o Produto diretamente ao Cliente, independentemente do ponto de venda, com uma reparação mais rápida e sem deslocações:** esta garantia comercial permite aos clientes contactar diretamente a Nintendo, sem deslocações nem intermediários, evitando que se desloquem ao local onde adquiriram o Produto. No âmbito desta garantia comercial, a Nintendo providencia a recolha do Produto no domicílio do Cliente através de uma empresa de transporte, e, se de facto estiver coberto pela presente garantia, repara o Produto num prazo aproximado de 15 a 20 dias (salvo em situações excecionais de falta de stock de peças), devolvendo o Produto ao Cliente através de uma empresa de transporte. Este direito **adicional** de que goza o Cliente, **suportado pela Nintendo**, evita deslocações incómodas e filas de espera.

b) **Dispensa-se o Cliente da necessidade de demonstrar que a avaria do Produto já existia na data da primeira compra:** esta garantia comercial dispensa o Cliente da necessidade de demonstrar que a avaria já existia no momento da compra, já que é o Serviço de Assistência Técnica da Nintendo que irá analisar o Produto e determinar a origem da avaria, procedendo à reparação gratuita no caso de os técnicos determinarem que se trata de um defeito de material ou de fabrico.

IV. EXCLUSÕES

A garantia não abrange:

- Software (excepto o Software Operativo Nintendo) ou jogos (quer sejam ou não fornecidos com o Produto no momento da compra);
- Acessórios, material periférico ou outros dispositivos que se destinem a ser utilizados com o Produto, mas que não sejam fabricados pela ou para a Nintendo (quer sejam ou não fornecidos com o Produto no momento da compra);
- O Produto, caso não tenha sido comprado em Portugal, em qualquer outro país do EEE ou na Suíça;
- O Produto, caso tenha sido revendido ou usado para finalidades comerciais ou aluguer;
- As avarias no Produto causadas acidentalmente, por negligência do Cliente e/ou de terceiros, por utilização incorreta ou imprudente, por modificação, utilização com quaisquer produtos não fornecidos, licenciados ou autorizados pela Nintendo (incluindo, nomeadamente, melhoramentos de jogos não licenciados, dispositivos de cópia, transformadores, carregadores, fontes de alimentação ou acessórios não licenciados), por vírus transferidos através de uma ligação à Internet, através de dispositivos não licenciados pela Nintendo ou através de outras formas de comunicações eletrónicas, por utilização do Produto em desconformidade com o Manual de Instruções da Nintendo ou em desconformidade com quaisquer outras instruções disponibilizadas conjuntamente com o Produto ("**Documentação da Nintendo**"), bem como por outras causas não relacionadas com defeitos no material ou no fabrico;
- Os defeitos no Produto que sejam causados pelo uso de baterias ou pilhas defeituosas, danificadas ou estragadas, ou qualquer outro uso de pilhas ou baterias em desconformidade com o manual ou folhetos de instruções da Documentação da Nintendo;
- O decréscimo gradual da capacidade e performance das baterias recarregáveis do Produto (incluindo as NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003, WUP-012 e KTR-003) pela passagem do tempo, que, para evitar dúvidas, não será considerado um defeito em termos de material ou fabrico deste Produto;
- O Produto, caso este tenha sido aberto, modificado ou reparado por qualquer outra pessoa ou entidade que não a Nintendo ou os seus parceiros autorizados, ou se o seu número de série tiver sido alterado, modificado ou eliminado, parcial ou totalmente;
- A perda de quaisquer informações ou conteúdos carregados ou guardados no Produto pelo Cliente ou por outra entidade que não a Nintendo ou os seus representantes autorizados;
- A perda de quaisquer informações ou outros conteúdos, tais como software, resultante de formatação da memória do Produto (do cartão SD/cartão microSD ou de qualquer outro dispositivo de armazenamento externo em utilização com o Produto) pelo Cliente ou por qualquer outra entidade que não a Nintendo ou os seus representantes autorizados; ou
- A perda de quaisquer informações ou outros conteúdos resultante da eliminação de uma Nintendo Network ID registada ou vinculada ao Produto.

V. COMO ACIONAR A GARANTIA NINTENDO

Existem duas vias para notificar a Nintendo de uma avaria abrangida por esta garantia:

1. Pelo telefone: telefonando ao Serviço de Assistência Técnica da Nintendo – (+351) 211129511 *.
2. Pela Internet, através da página da Nintendo: diretamente em utilizadores@nintendo.pt.

Antes de enviar o Produto para a Nintendo, o Cliente deverá apagar ou eliminar quaisquer ficheiros, dados ou conteúdos confidenciais ou privados. **O Cliente aceita e concorda que a Nintendo não será responsável por qualquer perda, eliminação ou corrupção de ficheiros, dados ou conteúdos que não tenham sido apagados ou eliminados.** A Nintendo aconselha vivamente o Cliente a fazer uma cópia de segurança de quaisquer ficheiros, dados ou conteúdos que não queira apagar ou eliminar do Produto antes de o enviar para a Nintendo. Tenha em atenção que, dependendo do tipo de reparação necessária, os dados ou outros conteúdos armazenados na memória do Produto poderão ser eliminados e poderá igualmente não ser possível aceder aos dados ou outros conteúdos guardados no cartão SD/cartão microSD ou em qualquer outro dispositivo de armazenamento externo, bem como importá-los para o Produto após a reparação.

Ao enviar o Produto para o Serviço de Assistência Técnica da Nintendo:

1. Utilize a embalagem original, sempre que possível;
2. Apresente uma breve descrição da avaria;
3. Anexe uma cópia do comprovativo de compra, o qual deverá mencionar a data de aquisição do Produto; e
4. Certifique-se de que o Produto é recebido pela Nintendo dentro dos 30 dias após a notificação da avaria.

Caso a avaria não seja abrangida por esta garantia, ou caso tenha sido detetada após expirar o prazo de 24 meses, a Nintendo poderá, ainda assim, reparar ou substituir a peça que esteja a causar a avaria ou à substituição do elemento pertinente do Produto, conforme considere indicado, sem prejuízo dos demais direitos que assistam ao Cliente, enquanto consumidor. Para mais informações, nomeadamente relativas aos custos destes serviços, contacte o:

Serviço de Assistência Técnica da Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal
Serviço de Apoio ao Consumidor: (+351) 211129511 *
Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor,
Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal
Tel: (+351) 211 207 100 *

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

O Software Operativo Nintendo só poderá ser utilizado com as consolas Nintendo, e não poderá ser utilizado para qualquer outro fim. O Cliente não poderá reproduzir, adaptar, modificar, traduzir, descompilar ou alterar de outra forma o Software Operativo Nintendo, salvo na medida expressamente permitida pela lei aplicável. A Nintendo poderá adotar medidas anti-cópia ou outras medidas de proteção dos seus direitos sobre o Software Operativo Nintendo.

* As chamadas efetuadas em Portugal para os números acima referidos são cobradas pelo operador de serviço ao preço aplicável em cada momento. Os preços podem ser mais elevados se as chamadas forem efetuadas através de um telemóvel. Os consumidores que façam uma chamada fora de Portugal serão cobrados pelo preço internacional do operador de serviço aplicável nas chamadas internacionais. Informe-se sobre os preços aplicáveis e obtenha a permissão da pessoa responsável pelo pagamento da chamada antes de a efetuar.

Informações de Contacto – Portugal **[120914/POR]**

Se desejar pode entrar na nossa página web: **www.nintendo.pt** e preencher um pequeno formulário para se converter automaticamente num membro privilegiado da comunidade Nintendo.
Em caso de dúvida ou avaria, contacte:

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA DA NINTENDO IBÉRICA, S.A. –
SUCURSAL EM PORTUGAL
SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR:
(+351) 211129511
Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor, Torre B,
Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal
Tel: (+351) 211 207 100

Notes

Contenuto della confezione

- ☐ **New Nintendo 3DS** (KTR-001) oppure **New Nintendo 3DS XL** (RED-001) — **x 1**
- ☐ **Stilo per New Nintendo 3DS** (KTR-004) oppure **Stilo per New Nintendo 3DS XL** (RED-004) — **x 1**
  Nota: lo stilo è inserito nell'apposito alloggiamento nella parte inferiore della console (pag. 161).
- ☐ **Scheda microSDHC** — **x 1**
  Nota:
  - La scheda microSDHC è inserita nell'apposito slot scheda (pag. 203). La scheda microSDHC è un accessorio prodotto da terze parti e non da Nintendo.
  - La capacità della scheda microSDHC è indicata sulla confezione.
- ☐ **Carte per Giochi RA** — **x 6**
  Nota: sono carte da usare in combinazione con il software integrato Giochi RA: Realtà Aumentata (pag. 172).
- ☐ **Guida rapida all'installazione**
  ☐ **Manuale di istruzioni** — **x 1**

(Solo per New Nintendo 3DS)

- ☐ **Cover decorative per New Nintendo 3DS** (KTR-009/KTR-010)
  - Applicare la cover decorativa anteriore prima di usare la console (pag. 169).
  - La cover decorativa posteriore è già applicata alla console al momento dell'acquisto.

  Cover decorativa anteriore x 1
  Cover decorativa posteriore x 1

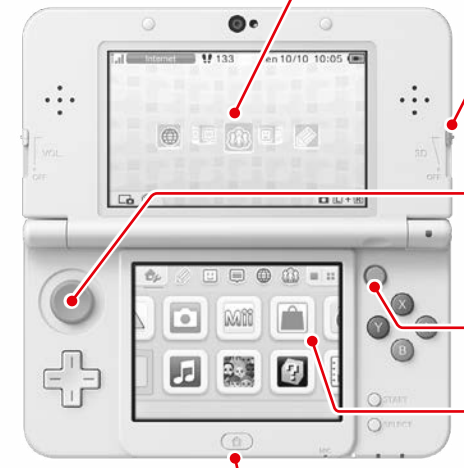
Questa confezione non include un blocco alimentatore.

Per ricaricare la console è necessario un blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)), venduto separatamente.

È possibile utilizzare anche uno dei blocchi alimentatori acclusi alle console Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.

Blocco alimentatore accluso a Nintendo 3DS / Nintendo 2DS /Nintendo DSi / Nintendo DSi XL	✓
Blocco alimentatore accluso a Nintendo DS™/ Nintendo DS™ Lite	✗

new NINTENDO 3DS™ | new NINTENDO 3DS™ XL



Schermo 3D
Mostra immagini in 3D usando la funzione 3D super-stabile (pag. 167)

Regolatore di profondità 3D
Regola la profondità delle immagini tridimensionali (pag. 168)

Pad scorrevole
Permette di impartire comandi con un alto livello di precisione (pag. 160)

Stick C
Reagisce alla pressione e consente movimenti facili e precisi (pag. 160)

Touch screen
Questo schermo è sensibile al contatto e permette l'interazione tattile. Usando lo stilo, è possibile toccare e trascinare elementi sullo schermo (pag. 160)

Pulsante HOME
Visualizza il menu HOME (pag. 170)

Le due console a confronto

New Nintendo 3DS

Una console leggera e maneggevole che può essere personalizzata con apposite cover sostituibili (vendute separatamente).

New Nintendo 3DS XL

Schermo superiore più grande del 57% rispetto a quello del New Nintendo 3DS, per un'esperienza di gioco straordinaria!

Rispetto al New Nintendo 3DS

Schermo più grande del 57%

Un'esperienza 3D più realistica e divertente

3D super-stabile

L'obiettivo interno segue la posizione del viso
Quando si cambia posizione…
… la visualizzazione 3D si adatta ai movimenti del viso per consentire una visione migliore

Grazie al 3D super-stabile, l'obiettivo interno segue i movimenti del viso, consentendo così un'esperienza di gioco 3D ottimale (pag. 167).

Accesso ai servizi online con un…

Nintendo Network ID

NINTENDO NETWORK

Il Nintendo Network™ ID permette di usufruire delle diverse funzioni di Nintendo Network.

Nintendo eShop	Miiverse	
Scaricare software e demo gratuiti dal Nintendo eShop.	Comunicare con altri utenti da tutto il mondo su Miiverse™.	È possibile usare i fondi del Nintendo eShop sia sulla console New Nintendo 3DS che sulla console Wii U™.

Per usufruire di questi servizi, è sufficiente creare un Nintendo Network ID (pag. 182).

Alla scoperta degli ultimi software!

Nintendo eShop

Collegandosi a Internet e accedendo al Nintendo eShop si possono vedere le ultime notizie e i video relativi a diversi tipi di software, nonché acquistare software scaricabili e provare le versioni demo.

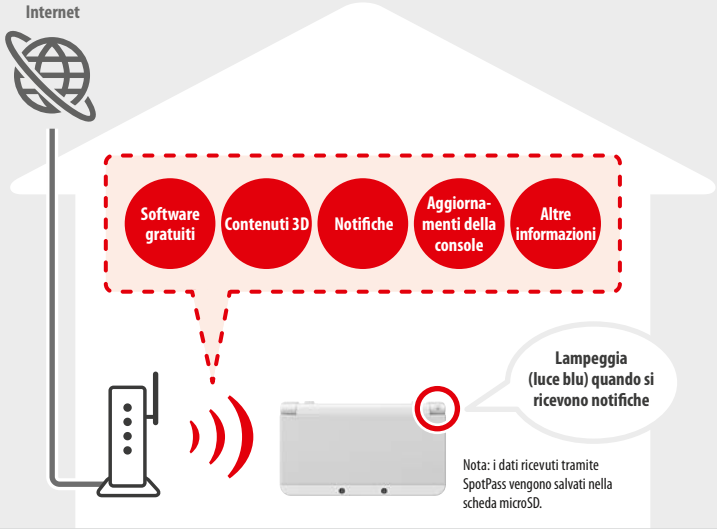
Cosa si può acquistare

Software scaricabili	Virtual Console™	Nintendo DSiWare™
Si possono acquistare software esclusivi per Nintendo eShop o versioni scaricabili di software su scheda.	Si possono acquistare grandi classici per NES™, Game Boy™ e Game Boy™ Color.	Si possono acquistare software per Nintendo DSi, noti come Nintendo DSiWare.

Ricevere aggiornamenti e informazioni

SpotPass™

La console cerca automaticamente gli access point wireless e si connette a Internet per scambiare dati in diversi momenti, anche quando è in modalità riposo (accesa ma chiusa).



Nota: i dati ricevuti tramite SpotPass vengono salvati nella scheda microSD.

Per potersi collegare a un access point attraverso la comunicazione wireless, è necessario configurare le Impostazioni Internet (pag. 184).

Nota:

- La funzione SpotPass potrebbe non essere disponibile se un software utilizza certe caratteristiche e certe funzionalità. La funzione SpotPass non è disponibile durante l'uso della comunicazione wireless locale (pag. 170) o mentre si usano software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
- È possibile che il LED indicatore notifiche non si illumini quando vengono ricevuti alcuni tipi di dati.
- Per scaricare software gratuiti è necessario un Nintendo Network ID (pag. 182).

Lo stand ricarica (venduto separatamente) permette di ricaricare la console più agevolmente.

Stand ricarica per New Nintendo 3DS (KTR-007)

Stand ricarica per New Nintendo 3DS XL (RED-007)

Comunicare automaticamente con altre console Nintendo

StreetPass™

Questa funzione permette di cercare altre console della famiglia Nintendo 3DS e scambiare dati con altri utenti automaticamente mentre si cammina, ci si trova su un treno e in altri luoghi.

Nota: una notifica viene aggiunta alla lista notifiche (pag. 175).

Lo scambio automatico di dati avviene quando due persone che hanno registrato lo stesso software in Gestione StreetPass si incontrano mentre le loro console sono in modalità riposo (accese ma chiuse) o in altri momenti.

Le impostazioni di StreetPass sono salvate nella console.

Nota:

- Non più di 12 software possono usare StreetPass contemporaneamente.
- Le impostazioni relative alla modalità Contact Mode dei software per Nintendo DS/Nintendo DSi non vengono salvate e devono essere configurate quando si utilizzano software compatibili. Inoltre, lo scambio di dati tramite StreetPass con software per Nintendo 3DS non è possibile mentre si sta usando un software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Non è possibile trasmettere dati se la console è spenta o se la funzione wireless è disattivata (pag. 174).
- La funzione StreetPass potrebbe non essere disponibile se un software utilizza certe caratteristiche e certe funzionalità. La funzione StreetPass potrebbe non essere disponibile durante l'uso della comunicazione wireless locale (pag. 170) o della connessione a Internet.

Indice

- Contenuto della confezione 148
- Informazioni per la salute e la sicurezza 155

Preparativi

Nomi e funzioni dei componenti 159

Ricaricare la batteria 162

Accendere e spegnere la console 163
- Configurare la console per la prima volta 163
- Usare la tastiera 165
- LED indicatore d'accensione 166
- Durata della batteria 166

Regolazione delle immagini in 3D 167
- Come visualizzare correttamente le immagini in 3D 167
- Regolare l'intensità degli effetti 3D 168

Sostituire le cover decorative 169

Uso dei software

Menu HOME 170
- Manuale elettronico del menu HOME 171
- Icone dei software 171
- Avviare un software 173
- Manuali elettronici dei software 173
- Impostazioni del menu HOME 174
- Icone delle applicazioni del menu HOME 175

Software su scheda 177
- Usare le schede di gioco 178

Software scaricabili 180
- Avviare un software 180

Regolare le Impostazioni della console

Impostazioni della console 181

Impostazioni Nintendo Network ID 182
- Creare o registrare un Nintendo Network ID 183

Impostazioni Internet 184
- Elementi necessari per la connessione a Internet 184
- Collegarsi a Internet 185

Filtro famiglia 189
- Cosa si può limitare 189
- Impostare il filtro famiglia 190

Gestione dati 191

Impostazioni generali 192
- Trasferimento dati 193
- Aggiornamento 201
- Formattazione 202

Risoluzione dei problemi

Sostituzione della scheda microSD e della batteria 203

Se la scheda microSD è piena… 206

Risoluzione dei problemi 207

- Specifiche tecniche 215
- Come contattarci 216

Informazioni per la salute e la sicurezza

Assicurarsi di seguire attentamente le informazioni per la salute e la sicurezza. La mancata osservanza di queste avvertenze potrebbe provocare danni alla persona o alle cose.
Gli adulti devono sorvegliare i bambini durante l'uso di questo prodotto.

AVVERTENZA – USO DELLA FUNZIONE 3D

L'uso della funzione 3D non è adatta a bambini di età uguale o inferiore ai sei anni

- L'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare dei danni alla vista. Se bambini di età uguale o inferiore ai sei anni hanno accesso alla console, si consiglia ai genitori o ai tutori legali di impostare la funzione di filtro famiglia che permette di disattivare la visualizzazione 3D.
- Ciascun individuo visualizza le immagini in 3D in modo diverso. Se non si riesce a visualizzare correttamente le immagini tridimensionali, non usare la funzione 3D e passare alla visualizzazione 2D. La visione prolungata di immagini tridimensionali sfocate, ad esempio immagini sdoppiate, può causare affaticamento della vista, secchezza oculare, cefalea, irrigidimento delle spalle, nausea, vertigini, chinetosi, affaticamento e disturbi di altro tipo.
- In caso di stanchezza o malessere mentre si guardano immagini in 3D, regolare gli effetti 3D fino a ottenere una visualizzazione adeguata oppure passare alle visualizzazione 2D.
- A prescindere da come ci si sente, fare una pausa di 10-15 minuti ogni mezz'ora di gioco.
- Non utilizzare la funzione 3D quando si viaggia a bordo di un'auto o di mezzi pubblici. Le vibrazioni costanti possono far perdere nitidezza alle immagini tridimensionali e provocare nausea e affaticamento oculare.

AVVERTENZA – EPILESSIA

- Una minoranza di persone (circa 1 su 4000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
- Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
- Si raccomanda ai genitori o ai tutori legali di sorvegliare i minori mentre giocano. Interrompere il gioco e consultare un medico in presenza di sintomi quali: **convulsioni, contrazioni oculari o muscolari, perdita di coscienza, alterazione visiva, movimenti incontrollati o disorientamento**.

Per evitare il verificarsi delle crisi, attenersi alle seguenti indicazioni per l'uso dei videogiochi:

1. Non giocare in caso di stanchezza o se si ha bisogno di dormire.
2. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
3. Fare sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni ora di gioco (oppure ogni mezz'ora se si sta usando la funzione 3D).

AVVERTENZA – AFFATICAMENTO DELLA VISTA E CHINETOSI

L'uso prolungato di videogiochi può causare dolore agli occhi e, nel caso di immagini in 3D, ciò può avvenire anche dopo sessioni di gioco più brevi. In alcuni giocatori può essere causa di chinetosi. Attenersi alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali affaticamento della vista, vertigini o nausea:

- Evitare di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori o ai tutori legali di sorvegliare i minori durante il gioco.
- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10-15 minuti dopo un'ora di gioco (ogni mezz'ora se si usa la funzione 3D).
- In caso di affaticamento della vista o dolori agli occhi, o se si avvertono vertigini, nausea o affaticamento durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati o altri disturbi persistono durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA – DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può causare dolori muscolari o articolari e/o irritazione cutanea. Attenersi alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea:

- Evitare di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori o ai tutori legali di sorvegliare i minori durante il gioco.
- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se si usa la funzione 3D, o dopo ogni ora quando non la si usa.
- Quando si usa lo stilo, evitare di stringerlo troppo e di esercitare una pressione eccessiva sul touch screen. In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, o in presenza di sintomi quali **formicolio, intorpidimento, bruciore o rigidità muscolare**, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati o altri disturbi persistono durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA – INTERFERENZE ONDE RADIO

Questa console può emettere onde radio che possono interferire con il funzionamento di apparecchi elettronici che si trovano nelle vicinanze, inclusi pacemaker cardiaci.

- Non utilizzare la console a una distanza inferiore a 25 centimetri da un pacemaker quando è attiva la comunicazione wireless. Se si è portatori di un pacemaker o di un altro apparecchio medico, non utilizzare la comunicazione wireless senza aver prima consultato il proprio medico o la casa produttrice dell'apparecchio medico.
- L'uso della comunicazione wireless potrebbe non essere ammesso in alcuni luoghi, per esempio a bordo di aerei oppure negli ospedali. Attenersi ai regolamenti vigenti nel luogo in cui ci si trova.

AVVERTENZA – BATTERIA

Questa console contiene una batteria ricaricabile a ioni di litio. La fuoriuscita di liquidi o la combustione della batteria può causare danni a persone così come danneggiare la console.

Per evitare la fuoriuscita di liquidi o la combustione della batteria:

- Non danneggiare la batteria.
- Non esporre la batteria a eccessive sollecitazioni e vibrazioni e non farla entrare in contatto con liquidi.
- Non provare a smontare, deformare o riparare la batteria.
- Non esporre la batteria a fonti di calore e non gettarla nel fuoco.
- Evitare di toccare i poli della batteria con materiale estraneo e assicurarsi che non si crei un contatto tra i due poli tramite un oggetto metallico.
- Ricollocare sempre il coperchio batteria (cover decorativa posteriore).

In caso di fuoriuscita di liquidi:

In caso di fuoriuscita di liquidi, non toccare la batteria e contattare il Centro Assistenza Nintendo. Se la console dovesse bagnarsi con il liquido fuoriuscito dalla batteria, pulire la parte esterna con un panno morbido leggermente inumidito, in modo da impedire il contatto con le mani. Nel caso in cui il liquido venga a contatto con la pelle, sciacquarla immediatamente con abbondante acqua. Se il liquido fuoriuscito dalla batteria viene a contatto con gli occhi, può causare danni fisici. In caso ciò accada, sciacquare immediatamente gli occhi con abbondante acqua e contattare un medico.

AVVERTENZA – CARICARE LA CONSOLE

Usare un blocco alimentatore e una batteria compatibili

Usare un blocco alimentatore o una batteria non compatibili può causare la perdita di liquidi, il surriscaldamento o l'esplosione della batteria, che possono a loro volta provocare incendi e/o scosse elettriche. Per il New Nintendo 3DS usare soltanto la batteria per New Nintendo 3DS (KTR-003). Per il New Nintendo 3DS XL usare soltanto la batteria per Nintendo 3DS XL (SPR-003). Usare soltanto il blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)), venduto separatamente.

Assicurarsi che il voltaggio del blocco alimentatore sia corretto (CA 220-240V)

Assicurarsi di inserire il blocco alimentatore nella presa per blocco alimentatore della console nella direzione corretta. Scollegare il blocco alimentatore afferrando fermamente il connettore a spina CA e tirando per staccarlo dalla presa.

Non usare trasformatori per paesi stranieri o prese che emettono corrente elettrica a voltaggio ridotto. Non usare regolatori di luminosità per lampade a incandescenza, adattatori CA/CC o caricatori da auto.

Non usare il blocco alimentatore se il cavo elettrico o la presa sono danneggiati

Ciò può provocare scosse elettriche.

- Evitare di avvolgere il cavo elettrico in maniera troppo stretta, di calpestarlo, tirarlo, torcerlo o di manometterlo in alcun modo.
- Evitare di appoggiare oggetti molto pesanti sul cavo elettrico.
- Non esporre il cavo elettrico a sorgenti di calore eccessivo, come termosifoni o stufe.
- Se si sta ricaricando la batteria della console durante l'utilizzo di un software, fare attenzione a non tirare o a non far impigliare il cavo del blocco alimentatore.

Se il blocco alimentatore è danneggiato, contattare il Centro Assistenza Nintendo. Non cercare di ripararlo di propria iniziativa.

Utilizzare il blocco alimentatore solo in luoghi chiusi

Non toccare la presa per blocco alimentatore o le altre prese della console con le dita o con oggetti metallici

Non toccare la console o il blocco alimentatore se sono in carica durante un temporale

AVVERTENZA – INDICAZIONI GENERALI

Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Tenere la console fuori dalla portata di bambini piccoli e animali domestici

I bambini potrebbero mettere in bocca il blocco alimentatore, la scheda microSD o gli altri accessori e provocarsi lesioni.

Non usare un volume eccessivamente alto con le cuffie

Usare le cuffie a un volume eccessivamente alto per periodi di tempo prolungati potrebbe causare danni all'udito. Quando si usano le cuffie, mantenere un volume che permetta di sentire i rumori circostanti. Se si notano problemi come affaticamento o ronzio, smettere di usare le cuffie. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

Non avvicinarsi troppo al modulo a infrarossi

Posizionare gli occhi direttamente di fronte al modulo a infrarossi potrebbe causare danni alla vista e problemi di altro tipo.

Usare la console con cautela

Non esporre la console a temperature elevate e alla luce solare diretta per periodi di tempo prolungati

Non lasciare la console a contatto con liquidi e non usarla con mani umide o unte

Se la console entra in contatto con liquidi, spegnerla immediatamente, scollegare il blocco alimentatore, rimuovere il coperchio batteria e la batteria e pulire il corpo della console con un panno morbido leggermente inumidito (usare solo acqua).

Non esporre la console a sollecitazioni eccessive

- Non esercitare una pressione eccessiva sugli schermi LCD. Per i comandi a schermo usare lo stilo incluso o l'oggetto specificato dal software. Non usare oggetti rigidi (unghie incluse) che potrebbero graffiare lo schermo.
- Non spostare il pad scorrevole da una parte all'altra con eccessiva forza.
- Non usare lo stick C con le unghie o con oggetti rigidi.
- Non piegare lo stilo e non applicare forza eccessiva su di esso.

Non smontare la console e non cercare di ripararla

Se la console è danneggiata, contattare il Centro Assistenza Nintendo. Non toccare le aree danneggiate ed evitare il contatto con eventuali liquidi fuoriusciti.

Usare con la console solo accessori compatibili

Durante l'uso della console fare attenzione all'ambiente circostante

Pulizia della console

Prima di pulire la console, scollegare il blocco alimentatore. Inumidire un panno con acqua tiepida, strizzarlo per eliminare l'acqua in eccesso e quindi pulire la console. Dopo la pulizia, usare un altro panno morbido e asciutto per asciugare la console. Evitare che la console entri in contatto con diluenti, alcool o altri tipi di solvente.

Nomi e funzioni dei componenti

Le funzioni di questi componenti sono spiegate nel presente manuale di istruzioni.

Obiettivo interno

Usato dalla funzione 3D super-stabile (pag. 167) e dai software che sfruttano le funzionalità della fotocamera.

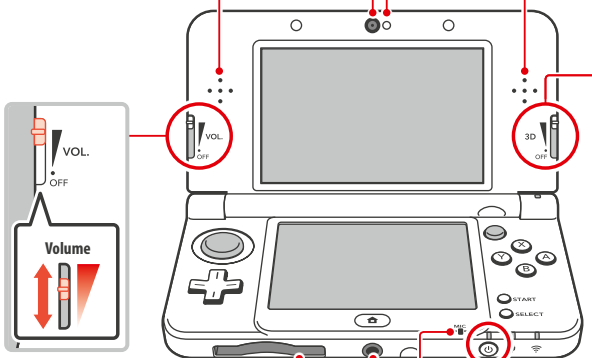
LED infrarossi

Aiuta a seguire la posizione del viso quando si usa il 3D super-stabile in luoghi scarsamente illuminati (pag. 167).

Nota: si potrebbe vedere una luce rossa quando si usa questa funzione in luoghi poco illuminati.

Altoparlante (S)

Altoparlante (D)



Regolatore di profondità 3D (pag. 168)

Regola la profondità dell'effetto 3D nelle immagini.

Regolatore di volume

Permette di regolare il volume.

Nota: il volume del suono dello scatto della fotocamera è fisso e non dipende da quello impostato per la console.

LED indicatore d'accensione (⏻) (pag. 166)

Si illumina quando la console è accesa.

Slot scheda (pag. 178)

Per l'inserimento di schede per Nintendo 3DS, schede per Nintendo DS, schede per Nintendo DSi e schede potenziate per Nintendo DSi.

Pulsante d'accensione (o pulsante POWER (⏻)) (pag. 163)

Presa audio

Permette di collegare cuffie stereo disponibili in commercio. Quando si collegano le cuffie alla presa audio, gli altoparlanti non emettono alcun suono.

Nota: utilizzare solamente accessori compatibili.

Microfono

Usato con software che ne prevedono l'uso.

LED indicatore notifiche

Indica lo stato della console lampeggiando e cambiando colore.

- Ricevuta notifica tramite SpotPass (lampeggia di una luce blu per cinque secondi) (pag. 152)
- Ricevuto messaggio tramite StreetPass (lampeggia di una luce verde per cinque secondi) (pag. 153)
- Un amico è online (lampeggia di una luce arancione per cinque secondi) (pag. 175)
- Batteria quasi scarica (lampeggia di una luce rossa) (pag. 166)

Schermo LCD (schermo 3D) (pag. 167)

Questo schermo permette di visualizzare immagini in 3D.

Pad scorrevole

Usato solo con i software che ne prevedono l'uso.

Nota: se il pad scorrevole non funziona correttamente, vedi pag. 210.

Area NFC (Near-Field Communication)

Toccare quest'area con un accessorio amiibo™ oppure con un oggetto compatibile con la tecnologia NFC per leggere o salvare dati di software compatibili.

Pulsantiera ✚

Schermo LCD (touch screen)

Questo schermo è sensibile al contatto e permette l'interazione tattile. Nei software che ne offrono la possibilità, scegliere i comandi che appaiono sul touch screen usando lo stilo accluso.

Comandi del touch screen

Toccare

Poggiare delicatamente lo stilo sul touch screen viene definito "toccare".

Far scorrere

Poggiare delicatamente lo stilo e muoverlo sulla superficie del touch screen viene definito "far scorrere".

Stick C

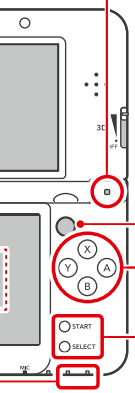
Si usa con software compatibili con lo stick C e al posto del pad scorrevole pro del Nendo 3DS, nel caso di software compatibili con questo accessorio.

I software compatibili con il pad scorrevole pro presentano questa icona sulla confezione

Pad scorrevole pro

Pulsanti A, B, X e Y

START
SELECT



LED indicatore di ricarica
(pag. 162)

Emette luce arancione quando la batteria è in carica.

LED indicatore wireless

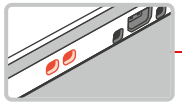
Emette luce gialla quando la comunicazione wireless o NFC è attiva e resta spento quando non è attiva. Il LED lampeggia quando è in corso il trasferimento di dati.

Nota:

- Quando la console è in modalità riposo, la luce gialla è più debole.
- La comunicazione wireless e NFC possono essere attivate e disattivate nelle Impostazioni del menu HOME (pag. 174).

Pulsante HOME

Apre il menu HOME (pag. 170).



Attacco per il laccetto da polso

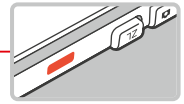
Permette l'applicazione di un laccetto da polso (venduto separatamente).

(Solo per New Nintendo 3DS) Cover decorativa anteriore

Solo per console New Nintendo 3DS. Le cover decorative per New Nintendo 3DS possono essere rimosse e sostituite a piacimento con altri set di cover, venduti separatamente (pag. 169).

Obiettivi esterni

Usati nei software che sfruttano le funzioni della fotocamera. Permettono di scattare fotografie e realizzare video in 3D.



Modulo a infrarossi

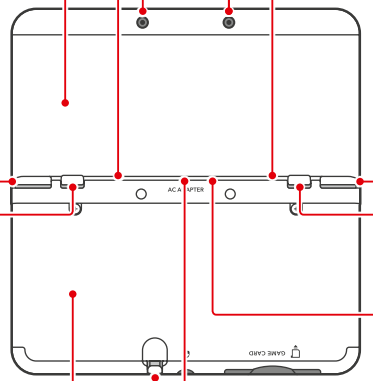
Nei software con funzioni a infrarossi, serve a inviare e ricevere segnali.

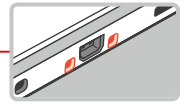
Pulsante R

Pulsante ZR

Pulsante L

Pulsante ZL





Presa per stand ricarica

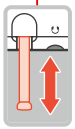
Permette di ricaricare la console con lo stand ricarica (venduto separatamente) (pag. 152).

Coperchio della batteria (cover decorativa posteriore)

Può essere rimosso per sostituire la scheda microSD o la batteria (pag. 203).

Nota:

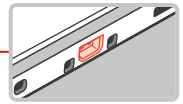
- Se si possiede una console New Nintendo 3DS, le cover decorative anteriore e posteriore possono essere sostituite da altre cover, vendute separatamente (pag. 169).
- Rimuovere la cover decorativa posteriore solo quando si deve sostituire la scheda microSD, la batteria o si desidera usare una cover diversa.



Alloggiamento stilo

Serve a riporre lo stilo.

Nota: non cercare di inserire nell'alloggiamento oggetti diversi dallo stilo accluso a questa console.



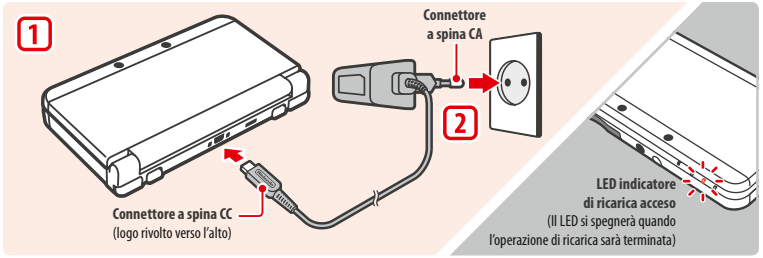
Presa per blocco alimentatore (pag. 162)

Permette la connessione del blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (venduto separatamente).

Ricaricare la batteria

Prima di usare la console per la prima volta è necessario caricare la batteria.

Per ricaricare la console è necessario un blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)), venduto separatamente. In alternativa, è possibile utilizzare un blocco alimentatore incluso nella confezione della console Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.



1 Collegare il connettore a spina alla console

Nota: assicurarsi che il connettore a spina CC sia rivolto verso l'alto prima di collegarlo alla console.

2 Inserire il connettore a spina CA in una presa di corrente a 220 – 240 volt

Il LED indicatore di ricarica resterà acceso mentre si sta ricaricando la console e si spegnerà a carica ultimata. A quel punto, scollegare il connettore a spina CA dalla presa di corrente e scollegare il connettore a spina CC dalla console.

Nota:

- Se si gioca durante la ricarica della console, il LED indicatore di ricarica potrebbe rimanere acceso anche dopo il completamento della ricarica stessa. Ciò è normale e non indica un malfunzionamento della console.
- Per scollegare il blocco alimentatore, afferrare sempre il connettore a spina CC e la console, non il cavo.

Informazioni sulla ricarica

- Se la console è spenta, la batteria impiega circa 3 ore e 30 minuti per ricaricarsi completamente. Il tempo di ricarica può variare se la console è in uso e a seconda del livello restante di carica.
- La temperatura di ricarica dev'essere compresa tra i 5 e i 35 °C. Ricaricare la batteria a una temperatura inferiore o superiore a quelle indicate può danneggiare la batteria e impedire che si ricarichi. Se la temperatura è troppo bassa, la batteria potrebbe non ricaricarsi completamente.
- Dopo ripetute ricariche, le prestazioni della batteria possono peggiorare. Dopo aver ricaricato la batteria per 500 volte, la durata della carica potrebbe essersi ridotta fino al 70% rispetto al momento dell'acquisto.
- Assicurarsi di caricare la batteria almeno una volta ogni sei mesi. Se non usate regolarmente, le batterie a ioni di litio possono lentamente perdere la carica. Se non si usa la console per un lungo periodo di tempo, la batteria potrebbe scaricarsi completamente e potrebbe risultare impossibile ricaricarla di nuovo collegando il blocco alimentatore alla console.
- Se si pensa che la durata della carica della batteria si sia ridotta drasticamente, sostituire la batteria (pag. 203). Le batterie sostitutive sono vendute separatamente. Per maggiori informazioni su dove acquistarle, contattare il Centro Assistenza Nintendo (pag. 216).

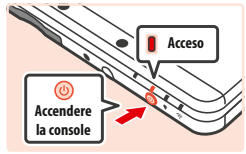
Accendere e spegnere la console

Il pulsante di accensione si usa per accendere e spegnere la console. La prima volta che la console viene accesa, si devono configurare le impostazioni.

Accendere la console premendo il pulsante POWER. Il LED indicatore d'accensione si illuminerà.

Nota:

- Quando si accende la console, potrebbero essere necessari alcuni secondi prima che venga visualizzato il menu HOME.
- Per maggiori informazioni sul LED indicatore d'accensione e la durata della carica della batteria, vedi pag. 166.



Modalità riposo e spegnimento

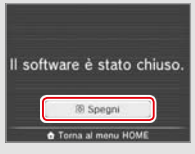
Modalità riposo

Se si chiude la console mentre si sta giocando, il gioco si interrompe e la console entra in modalità riposo. In questa modalità, SpotPass (pag. 152) e StreetPass (pag. 153) resteranno attive, ma il consumo di energia verrà ridotto sensibilmente.

Nota: la console non entra in modalità riposo quando si utilizzano alcuni software o mentre si stanno svolgendo delle funzioni specifiche (ad esempio, durante la riproduzione di file audio tramite Sound Nintendo 3DS).

Spegnere la console

Premendo il pulsante di accensione, viene visualizzato il menu POWER. Toccare SPEGNI in questo menu per spegnere la console. In alternativa, tenere premuto il pulsante di accensione.



Configurare la console per la prima volta

Quando si accende la console per la prima volta, è necessario configurarla. Se la console verrà usata da bambini, la configurazione deve essere eseguita da un adulto. Le seguenti operazioni devono essere eseguite usando lo stilo sul touch screen (pag. 160).

1 Scegliere la lingua

Toccare la lingua che si desidera usare, poi toccare OK.

2 Calibrare lo schermo 3D

Per visualizzare le immagini in 3D correttamente, seguire le istruzioni a schermo (vedi la sezione Regolazione delle immagini in 3D a pag. 167).

3 Impostare la data e l'ora

Impostare la data e l'ora toccando e , poi toccare OK.

4 Inserire il nickname

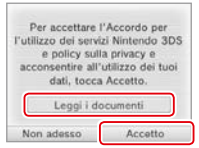
Nota:

- Per informazioni sull'uso della tastiera, vedi pag. 165.
- Il nickname non può superare i 10 caratteri.
- Il nickname scelto sarà visibile su altre console della famiglia Nintendo 3DS o console della linea Nintendo DS grazie alla comunicazione wireless. Non scrivere parole o frasi che potrebbero risultare offensive per altri utenti. In caso di linguaggio inappropriato, la visualizzazione del nome su altre console della famiglia Nintendo 3DS sarà bloccata.

5 Impostare la data del compleanno

6 Impostare il paese e poi l'area di residenza

7 Accettare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy

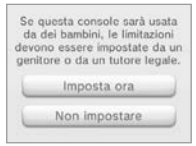

Per accettare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy e acconsentire all'utilizzo dei tuoi dati, tocca Accetto.
Leggi i documenti
Non adesso
Accetto

Dopo aver letto le informazioni, toccare ACCETTO. Se si vuole accettare l'accordo in seguito, toccare NON ADESSO.

8 Configurare le Impostazioni Internet (pag. 184)

Collegandosi ad Internet, si possono scambiare vari tipi di dati usando SpotPass. Inoltre, si può usare la modalità wireless per giocare con i software che supportano questa funzione. Per avviare la configurazione in seguito, premere IMPOSTA DOPO.

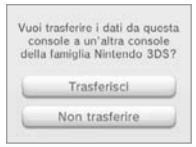
9 Impostare il filtro famiglia (pag. 189)


Se questa console sarà usata da dei bambini, le limitazioni devono essere impostate da un genitore o da un tutore legale.
Imposta ora
Non impostare

Impostare il filtro famiglia per limitare l'accesso a certi contenuti e funzioni da parte dei bambini, come ad esempio l'uso del browser Internet e l'interazione con altri utenti. Se la console viene usata da bambini, i genitori o i tutori legali devono assicurarsi di impostare il filtro famiglia in base alle esigenze dei minori.

Nota: l'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare danni alla vista. Per impedire l'uso della funzione 3D, è possibile disattivarla manualmente scegliendo l'opzione appropriata tra le impostazioni del filtro famiglia.

10 Trasferire i dati (pag. 193)



Se si è in possesso di un'altra console della famiglia Nintendo 3DS e si desidera trasferire i dati alla nuova console, tenere presente i seguenti punti:

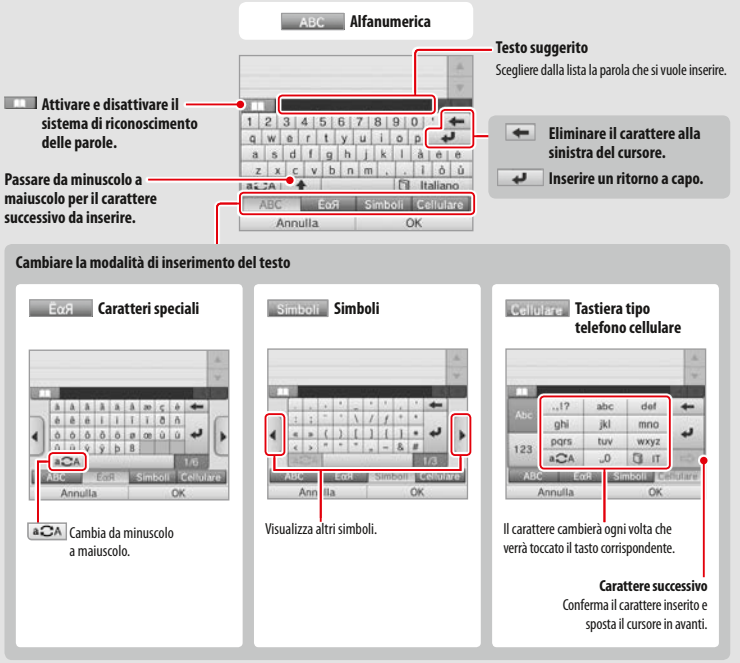
- Prima del trasferimento, configurare le impostazioni iniziali di questa console come illustrato precedentemente.
- Non usare la console prima di aver eseguito il trasferimento, perché eventuali dati di salvataggio di software scaricabili e preinstallati sulla console non saranno più utilizzabili.
- Non creare o registrare un Nintendo Network ID per la nuova console prima del trasferimento, altrimenti sarà impossibile trasferire i dati.

Al termine della configurazione sarà possibile usare la console. Premere il pulsante HOME per accedere al menu HOME (pag. 170) e cominciare a usare la console.

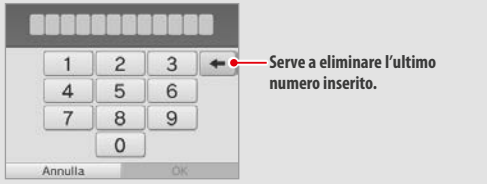
Usare la tastiera

La tastiera verrà visualizzata sul touch screen quando sarà necessario inserire dei caratteri. Toccare un carattere per inserirlo.

Standard

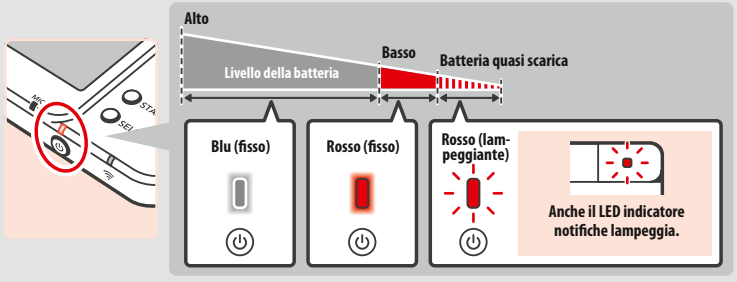

ABC Alfanumerica
Testo suggerito
Scegliere dalla lista la parola che si vuole inserire.
Attivare e disattivare il sistema di riconoscimento delle parole.
Eliminare il carattere alla sinistra del cursore.
Inserire un ritorno a capo.
Passare da minuscolo a maiuscolo per il carattere successivo da inserire.
Italiano
ABC
EαR
Simboli
Cellulare
Annulla
OK
Cambiare la modalità di inserimento del testo
EαR Caratteri speciali
Simboli Simboli
Cellulare Tastiera tipo telefono cellulare
Cambia da minuscolo a maiuscolo.
Visualizza altri simboli.
Il carattere cambierà ogni volta che verrà toccato il tasto corrispondente.
Carattere successivo
Conferma il carattere inserito e sposta il cursore in avanti.

Tastiera a dieci cifre



LED indicatore d'accensione

Il LED emette luce blu quando la batteria è carica, luce rossa quando la batteria inizia a scaricarsi e luce rossa lampeggiante quando la batteria è quasi completamente scarica.

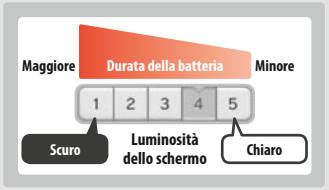


Nota: per evitare di perdere i progressi di gioco, quando il LED inizia a emettere luce rossa, salvare i dati al più presto e provvedere a ricaricare la batteria. Se la carica della batteria si esaurisce prima del salvataggio, i dati non salvati andranno perduti. Quando l'intensità della luce blu emessa dal LED aumenta e diminuisce lentamente, la console è in modalità riposo (pag. 163), il che consente di risparmiare energia.

Durata della batteria

La durata della batteria è influenzata da vari fattori come, ad esempio, il software che si utilizza, la quantità di dati inviati e ricevuti usando la comunicazione wireless e la temperatura dell'ambiente in cui ci si trova. I dati riportati qui sotto hanno pertanto un valore puramente indicativo.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Usando un software per Nintendo 3DS	circa 3,5 – 6 ore	circa 3,5 – 7 ore
Usando un software per Nintendo DS	circa 6,5 – 10,5 ore	circa 7 – 12 ore



La durata della batteria dipende dalla luminosità degli schermi LCD.

Nota: se si attiva la luminosità automatica, la luminosità dello schermo e l'intensità dei colori cambia in base alla luce dell'ambiente circostante. Pertanto, meno è illuminato l'ambiente, più aumenta la durata della batteria. Anche lasciando la console in modalità riposo si prolunga la durata della carica (pag. 174).

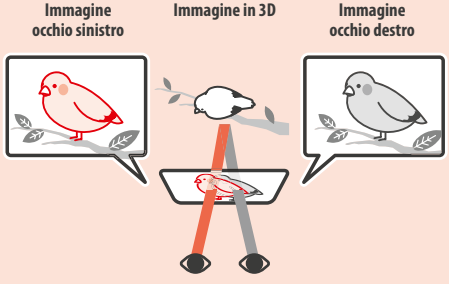
Lasciare la console in modalità riposo (pag. 163) quando non la si usa, anche lasciando attive funzioni che utilizzano la comunicazione wireless come SpotPass e StreetPass, riduce sensibilmente il consumo della batteria. Se si lascia la console in modalità riposo dopo aver eseguito una ricarica completa, occorreranno 3 giorni prima che la batteria si scarichi.

Nota: quando la console è in modalità riposo, l'intensità della luce emessa dal LED indicatore d'accensione aumenta e diminuisce lentamente. Alcuni software non permettono alla console di entrare in modalità riposo, come ad esempio il Sound Nintendo 3DS durante la riproduzione di file audio. Se si chiude la console durante l'uso di questi software, la luce del LED indicatore d'accensione rimarrà fissa.

Regolazione delle immagini in 3D

Lo schermo 3D permette di visualizzare immagini in 3D. Usare il regolatore di profondità 3D per regolare l'effetto tridimensionale fino al livello desiderato.

Gli effetti 3D della console sono creati sfruttando la disparità binoculare degli occhi, cioè l'abilità di creare immagini in 3D grazie alle diverse posizioni dell'occhio destro e sinistro. Un chiaro e convincente effetto 3D può essere ottenuto posizionando lo schermo 3D in modo che l'occhio sinistro veda solo l'immagine sinistra e il destro solo l'immagine destra.



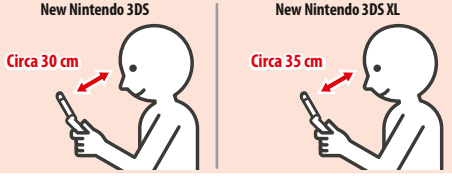
Come visualizzare correttamente le immagini in 3D

Seguire le istruzioni riportate di seguito per poter visualizzare le immagini in 3D correttamente.

1 **Guardare frontalmente lo schermo 3D.**

2 **Guardare lo schermo 3D da una distanza appropriata.**

- Regolare la distanza finché l'immagine tridimensionale non risulta chiara.



3D super-stabile

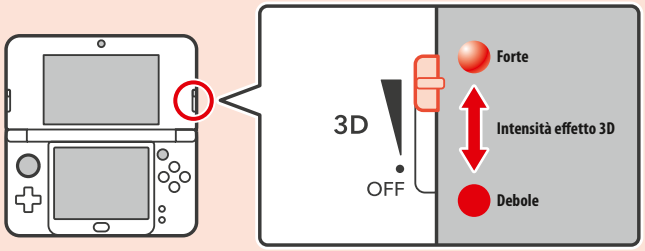
Questa funzione della console New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL consente al giocatore di muovere la testa o la console durante il gioco senza che la qualità delle immagini ne risenta, rendendo così l'esperienza di gioco in 3D più gradevole. La console usa l'obiettivo interno per seguire gli occhi e regolare la visualizzazione 3D (vedi pag. 209 per informazioni su come migliorare il riconoscimento del volto). Per informazioni su come attivare/disattivare la funzione 3D super-stabile, vedi pag. 192.

Nota:

- Se si guarda lo schermo della console da un'angolatura al di fuori del campo visivo dell'obiettivo interno oppure da un lato, l'immagine risulterà sdoppiata oppure si vedrà uno schermo nero al posto delle immagini in 3D. Verificare come vedere correttamente le immagini in 3D all'opzione Calibrazione 3D nelle Impostazioni della console (pag. 192).
- La funzione 3D super-stabile non è attiva durante l'uso dell'obiettivo interno o di quelli esterni.
- È possibile limitare la visualizzazione 3D tramite il filtro famiglia (pag. 189).
- Non cercare di visualizzare le immagini in 3D mentre ci si trova alla luce diretta del sole o di altre fonti luminose perché la visione potrebbe risultare difficoltosa.
- A seconda dell'ambiente circostante, potrebbe risultare difficile visualizzare le immagini in 3D (pag. 208).

Regolare l'intensità degli effetti 3D

Usare il regolatore di profondità 3D che si trova accanto allo schermo 3D per aumentare o diminuire l'effetto 3D. Se posizionando il regolatore in alto (effetto 3D massimo) si riscontrano difficoltà a visualizzare le immagini in 3D, spostarlo a poco a poco verso il basso finché non si riesce a vedere facilmente e chiaramente l'immagine tridimensionale. Abituandosi alla funzione 3D, si potrà spostare sempre più verso l'alto il regolatore di profondità per ottenere un effetto migliore.



- Per visualizzare le immagini in 2D, spostare il regolatore di profondità 3D al minimo.

Nota:

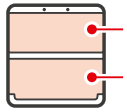
- Durante la visione di contenuti che non supportano la funzione 3D, spostare il regolatore di profondità 3D non avrà alcun effetto sull'immagine visualizzata.
- Alcuni tipi di contenuto, tra cui video 3D e foto, non permettono di regolare la profondità degli effetti 3D. In questi casi, il regolatore di profondità 3D servirà solo per passare dalla visualizzazione 3D a quella 2D e viceversa. Se gli effetti 3D dovessero risultare troppo intensi durante la visione di simili contenuti, può essere utile tenere la console più distante dagli occhi. Se la visione dovesse rimanere difficoltosa, si consiglia di passare alla visualizzazione 2D.

(Solo per New Nintendo 3DS)

Sostituire le cover decorative

Come sostituire le cover decorative per New Nintendo 3DS (vendute separatamente).

Assicurarsi che le cover decorative siano applicate alla console la prima volta che la si avvia.
Se la console viene usata da bambini piccoli, la sostituzione delle cover decorative deve avvenire sotto la supervisione di un genitore o tutore legale.
Nota: assicurarsi che la console sia spenta e che il blocco alimentatore non sia collegato.

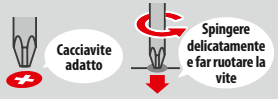


1 Allentare le viti della cover decorativa posteriore

Svitare le due viti della cover posteriore con un cacciavite a croce (4 o 5 rotazioni).
Le cover sono dotate di viti speciali che non si sollevano quando vengono allentate e rimangono all'interno dei fori quando le cover vengono rimosse. In questo modo le viti non vanno perse durante l'operazione di sostituzione.

Come evitare il danneggiamento delle viti

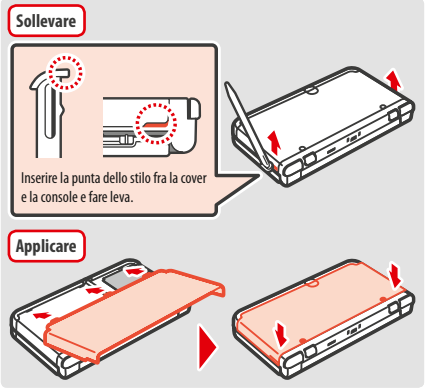
- Usare un cacciavite a croce che si adatti perfettamente alla testa della vite.
- Poggiare la console su una superficie piana, inserire delicatamente il cacciavite nella testa della vite e farla ruotare in senso antiorario.



2 Sollevare la cover decorativa con lo stilo e quindi applicare quella nuova

Poggiare la console su una superficie piana, inserire la punta dello stilo fra la cover e la console e con cautela fare leva per separarle.
Nota:

- Non provare a fare leva inserendo le unghie fra la cover e la console perché ciò potrebbe causare danni alla persona.
- Non usare troppa forza, perché ciò potrebbe causare danni alla console e/o alla cover.
- Rimuovere e posizionare la cover anteriore come descritto sopra.



3 Stringere le viti sulla cover decorativa posteriore

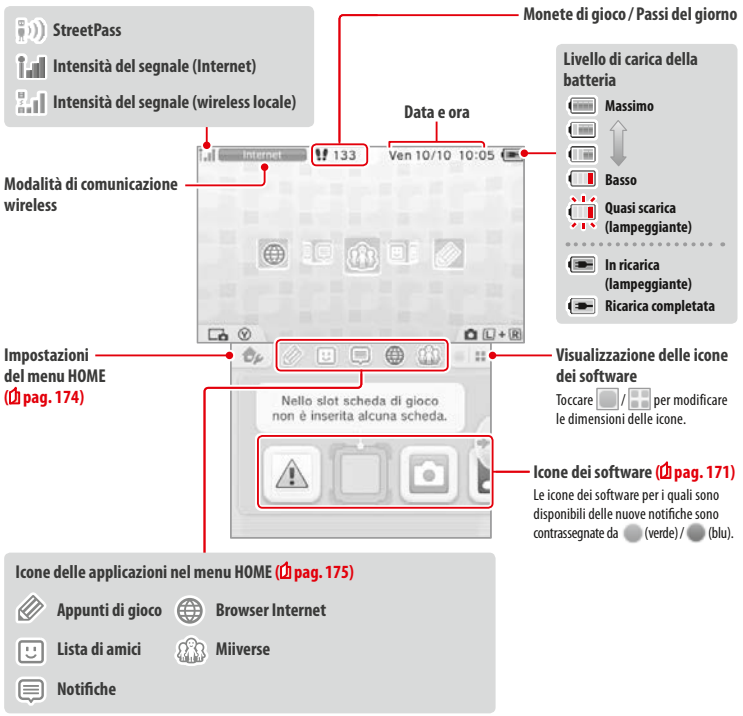
Nota: assicurarsi che la cover decorativa posteriore sia ben inserita e avvitare fermamente. Se la console viene sottoposta a un'intensa sollecitazione mentre la cover decorativa posteriore non è applicata, la batteria potrebbe subire dei danni e provocare un incendio o un'esplosione.

Menu HOME

Il menu HOME viene visualizzato quando si accende la console.

Dal menu HOME è possibile avviare i software toccando l'icona corrispondente. Inoltre, nel menu HOME vengono visualizzati la data e l'ora, la modalità di comunicazione wireless attivata e il numero di passi totalizzati in quel giorno.

È anche possibile vedere subito quali software hanno ricevuto informazioni o aggiornamenti tramite SpotPass, grazie ai simboli che appaiono sulle icone dei software stessi in caso di notifiche (pag. 152).


StreetPass
Intensità del segnale (Internet)
Intensità del segnale (wireless locale)
Monete di gioco / Passi del giorno
Data e ora
Livello di carica della batteria
Massimo
Basso
Quasi scarica (lampeggiante)
In ricarica (lampeggiante)
Ricarica completata
Modalità di comunicazione wireless
Internet
133
Ven 10/10 10:05
Impostazioni del menu HOME (pag. 174)
Nello slot scheda di gioco non è inserita alcuna scheda.
Visualizzazione delle icone dei software
Toccare / per modificare le dimensioni delle icone.
Icone dei software (pag. 171)
Le icone dei software per i quali sono disponibili delle nuove notifiche sono contrassegnate da (verde) / (blu).
Icone delle applicazioni nel menu HOME (pag. 175)
Appunti di gioco
Browser Internet
Lista di amici
Miiverse
Notifiche

Nota:

- Per attivare gli obiettivi e scattare foto oppure per leggere QR code, premere L e R contemporaneamente.
- Tenendo premuto (Y), premere la pulsantiera ✚ verso l'alto, verso il basso o a destra per catturare un'istantanea del menu HOME. Premendo verso l'alto si cattura lo schermo superiore, mentre premendo verso il basso si cattura il touch screen. Premendo verso destra, invece, si cattura un'istantanea di entrambi gli schermi. Le istantanee possono essere viste nella Fotocamera Nintendo 3DS (pag. 172). Quando il software è in pausa (pag. 173), si può catturare solo un'istantanea del touch screen.
- Il contenuto visualizzato sullo schermo superiore varia in base al software in uso. Quando il microfono capta dei suoni, sullo schermo appaiono immagini in movimento di diverso tipo.

Manuale elettronico del menu HOME

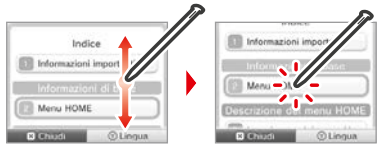
Toccare nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e selezionare quindi MANUALE ELETTRONICO DEL MENU HOME per visualizzare il manuale che descrive in dettaglio l'uso del menu HOME.

Come consultare un manuale

1 Scegliere una pagina dall'indice

Far scorrere lo schermo verso l'alto o verso il basso per visualizzare il contenuto dell'indice e toccare la pagina che si vuole consultare.

Nota: premere il pulsante Y per cambiare la lingua del manuale.



2 Visualizzare una pagina

Far scorrere lo schermo verso l'alto o verso il basso per consultare il contenuto di una pagina. Scorrere verso destra o verso sinistra per cambiare la pagina.

Chiudere il manuale

Cambiare la dimensione del carattere

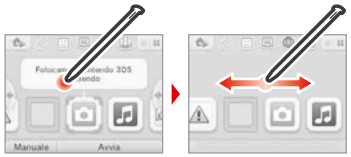
Icone dei software

Nel menu HOME vengono aggiunti sotto forma di icone i software gratuiti ricevuti tramite SpotPass e i software scaricati dal Nintendo eShop.

Scorrere o spostare le icone dei software

Scorrere

Per vedere le icone dei software disponibili, toccare lo schermo e poi far scorrere lo stilo sul touch screen verso destra o verso sinistra.



Toccare

Far scorrere

Spostare le icone dei software

Tenere lo stilo appoggiato sull'icona che si desidera spostare per afferrarla. Trascinarla quindi dove si desidera e sollevare lo stilo dallo schermo.

Tipi di icone dei software

Icone dei software su scheda

Schede per Nintendo 3DS

Schede per Nintendo DS / Nintendo DSi

L'icona di questi software appare dopo aver inserito la scheda nello slot scheda di gioco.

Icone dei software integrati

Per ulteriori informazioni sull'uso di questi software, consultare i rispettivi manuali elettronici (pag. 173).

Informazioni per la salute e la sicurezza (pag. 155)
Contiene importanti informazioni per la salute e la sicurezza da osservare per un corretto uso della console.

Fotocamera Nintendo 3DS
Un software che permette di scattare foto e realizzare video in 3D.

Sound Nintendo 3DS
Permette di ascoltare musica e registrare suoni.

Centro di creazione Mii
Permette di creare il proprio Mii e quello di amici e parenti.

Piazza Mii StreetPass
Qui appaiono i Mii incontrati tramite StreetPass (pag. 153).

Nintendo eShop (pag. 151)
Permette di vedere informazioni e video relativi a diversi software e di scaricare nuovi software.

Giochi RA: Realtà Aumentata
Giochi in realtà aumentata che utilizzano le carte RA e gli obiettivi esterni della console.

Caccia alla faccia
Uno sparatutto in prima persona in cui i nemici hanno la faccia del giocatore e quelle dei suoi amici.

Diario
Registra il numero di passi fatti portando con sé la propria console e i tempi di utilizzo dei software.

Modalità download
Permette di scaricare versioni demo e giocare in modalità più giocatori.

Impostazioni della console (pag. 181)
Permette di regolare le diverse impostazioni della console.

Altre

Icona pacchetto
Questa icona viene visualizzata quando una nuova applicazione viene aggiunta al menu HOME. Toccare l'icona per aprire il pacchetto e visualizzare il contenuto.

Nota: l'icona lampeggerà se il download del software non è stato ancora completato. Per portarlo a termine, fare entrare la console in modalità riposo (pag. 163) e collocarla nei pressi di un access point.

- Ogni software o contenuto video preinstallato sulla scheda microSD sarà anche visualizzato nel menu HOME.

Avviare un software

Toccare l'icona del software e quindi AVVIA.

Chiudere o sospendere un software

Per mettere in pausa un software, premere il pulsante HOME e visualizzare così il menu HOME. Per continuare a utilizzare il software, toccare CONTINUA o premere nuovamente il pulsante HOME, oppure toccare CHIUDI per chiudere il software.

Nota:

- Per informazioni su ciò che si può fare mentre il software è in pausa, consultare pag. 175.
- Se si vogliono avviare altri software, bisogna prima chiudere il software in pausa.

Salvare prima di chiudere un software

Se si chiude un software senza aver salvato, tutti i dati non salvati andranno perduti.

Quando un software è in pausa, non rimuovere la scheda di gioco e non spegnere la console

Nel caso in cui un software sia in pausa, non estrarre la scheda di gioco o la scheda microSD e non spegnere la console. Ciò può causare la perdita o il danneggiamento dei dati.

Manuali elettronici dei software

Se un software include un manuale di istruzioni, l'opzione MANUALE verrà visualizzata quando si seleziona l'icona del software. Selezionare questa opzione per visualizzare il manuale. È possibile accedere al manuale anche quando il software è in pausa.

Nota: i comandi usati per visualizzare il manuale di un software sono gli stessi usati per il manuale elettronico del menu HOME (pag. 171).

Impostazioni del menu HOME

Toccare nel menu HOME per configurare le seguenti impostazioni oppure per consultare il manuale elettronico del menu HOME.

Cambia tema	Si modifica lo stile del menu HOME con diversi temi. Si possono aggiungere nuovi temi scaricandoli dal negozio dei temi.
Salva/Carica menu HOME	Si salvano diverse configurazioni del menu HOME con una diversa disposizione dei temi e delle icone dei software e si può scegliere quale usare di volta in volta.
Luminosità degli schermi	Sono disponibili cinque livelli di luminosità.
Luminosità automatica	Si modifica la luminosità degli schermi automaticamente in base alla luce dell'ambiente circostante. Nota: quando si usa la fotocamera o quando si usano software per Nintendo DS/Nintendo DSi, questa funzione viene disattivata.
Modalità risparmio energetico	Si modifica la luminosità dello schermo in base a ciò che è visualizzato per prolungare la carica della batteria. Disattivando questa modalità è possibile mantenere un livello di luminosità costante, ma la batteria avrà una durata minore. Al momento dell'acquisto questa funzione è disattivata.
Comunicazione wireless / NFC	Si attiva o disattiva la comunicazione wireless e l'uso della tecnologia NFC.
Condivisione immagini per Nintendo 3DS	Si apre il browser Internet e si avvia la Condivisione immagini per Nintendo 3DS per pubblicare istantanee del menu HOME su social network come Twitter o Facebook. Si trovano maggiori informazioni direttamente all'interno dell'applicazione stessa.
Impostazioni amiibo	Si configurano le Impostazioni amiibo. Per maggiori informazioni, consultare il sito amiibo.nintendo.eu
Nintendo eShop	Si avvia il Nintendo eShop (pag. 151).
Impostazioni della console	Si aprono le Impostazioni della console (pag. 181).
Manuale elettronico del menu HOME	Si visualizza il manuale elettronico del menu HOME.

Icone delle applicazioni del menu HOME

Per usare le funzioni elencate qui di seguito, toccare le icone visualizzate nel menu HOME nella parte superiore del touch screen .

Nota:
- Per maggiori informazioni, consultare il manuale elettronico delle singole applicazioni (pag. 173).
- Il manuale di Miiverse può essere consultato all'interno di Miiverse dopo averlo avviato.

Appunti di gioco	Permette di prendere appunti sui giochi in qualsiasi momento.
Lista di amici	È possibile giocare e comunicare con i propri amici attraverso Internet, ovunque si trovino. Nota: i dati degli amici salvati con il proprio Nintendo Network ID e quelli salvati nella console sono tenuti separati. I cambi effettuati ai dati degli amici associati al tuo Nintendo Network ID non avranno effetto sulla lista di amici presente nella console (pag. 182).
Notifiche	Si possono ricevere notifiche da Nintendo o dai software tramite StreetPass e SpotPass.
Browser Internet	Per visitare le pagine web su Internet.
Miiverse	Miiverse è un servizio online grazie al quale persone di tutto il mondo si possono incontrare usando il proprio Mii. In Miiverse, gli utenti hanno la possibilità di condividere le proprie esperienze di gioco o opinioni su determinati argomenti con persone di diversi paesi. Nota: per pubblicare post o commenti su Miiverse è necessario un Nintendo Network ID (pag. 182).

Quando un software è in pausa…

Quando un software è in pausa, si possono modificare le Impostazioni del menu HOME e si può accedere agli Appunti di gioco , alla lista di amici , alle notifiche , al browser Internet , a Miiverse , alla fotocamera e ai manuali dei software.

Per accedere a queste funzioni, premere il pulsante HOME per mettere il software in pausa e aprire il menu HOME

Nota:
- In base allo stato del software (attivazione della comunicazione wireless, degli obiettivi esterni ecc.), il menu HOME potrebbe non essere visualizzato o alcune funzioni potrebbero non essere disponibili. Certi software non utilizzano alcune funzioni del menu HOME.
- Non è possibile mettere in pausa i software per Nintendo DS / Nintendo DSi.

Informazioni importanti sulla lista di amici

Non rivelare il proprio codice amico a persone sconosciute

La lista di amici è una funzione da usare con persone che si conoscono. Se si divulga il proprio codice amico sui forum in rete o se lo si rende noto a persone sconosciute, si potrebbero ricevere dati indesiderati o frasi offensive attraverso i messaggi di stato. Pertanto, è importante non rivelare il proprio codice amico a degli sconosciuti.

Filtro famiglia (pag. 189)

Tramite il filtro famiglia si può limitare l'uso della lista di amici.

Proteggere i bambini da siti pericolosi

È possibile impostare il filtro famiglia (pag. 189) per limitare l'uso del browser Internet, evitando così che i bambini possano accedere a siti web pericolosi o inappropriati.

Informazioni importanti su Miiverse

In Miiverse tutti i post, i commenti e i commenti al profilo possono essere visti da molte persone. Non condividere informazioni personali o pubblicare post che possano risultare inappropriati o offensivi per gli altri. Per maggiori informazioni, consultare la guida di Miiverse (https://miiverse.nintendo.net/guide/).

Filtro famiglia (pag. 189)

Tramite il filtro famiglia è possibile limitare l'uso di Miiverse.

Software su scheda

Come usare le schede di gioco con la console Nintendo.

Nota: se si sceglie l'olandese, il portoghese o il russo come lingua per la console, i software che non sono per Nintendo 3DS si avvieranno automaticamente in inglese. In alcuni casi, è possibile cambiare questa impostazione all'interno del software stesso.

Con questa console si possono usare software per Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi e software con funzioni supplementari per Nintendo DSi.

Scheda per Nintendo 3DS

Scheda per Nintendo DS / Nintendo DSi

Nota:

- I contenuti in 3D saranno disponibili solo con i software per Nintendo 3DS. I software per Nintendo DS e Nintendo DSi non possono visualizzare contenuti in 3D.
- StreetPass, SpotPass e il menu HOME non possono essere usati con software per Nintendo DS e Nintendo DSi.
- È possibile usare software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi della stessa regione della console. I titoli di altre regioni potrebbero non funzionare.
- I software per Nintendo 3DS non possono essere usati con le console Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.

Sistema di classificazione per età PEGI (Pan European Game Information – Informazioni paneuropee sui giochi) [1113/ITA]

Categorie di classificazione per età

Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 3 anni

Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 7 anni

Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 12 anni

Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 16 anni

Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 18 anni

Descrizione del contenuto

Se previste, le icone di descrizione del contenuto sono presenti sulla confezione del software e indicano le ragioni della classificazione del software.

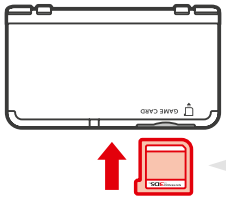
Il logo Online indica che il gioco permette all'utente di accedere al gioco online e interagire con altri utenti.

Il PEGI è un sistema d'informazione creato per informare e aiutare genitori e tutori legali nell'acquisto di videogiochi e giochi per computer. Ha sostituito, riunendoli in un unico sistema, numerosi metodi di classificazione già esistenti nei diversi paesi europei. Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione per età PEGI (Pan European Game Information), visitare il sito http://www.pegi.info

Nota: la classificazione PEGI non è un indice della difficoltà del gioco. Il sistema fornisce informazioni sul contenuto del gioco e sulla sua idoneità per le diverse fasce di età.

Usare le schede di gioco

1 Inserire una scheda nello slot scheda

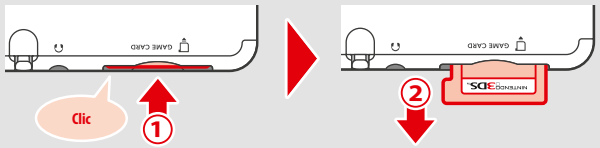


Controllare l'orientamento della scheda di gioco
Il logo sulla scheda e il retro della console devono essere sempre rivolti nella stessa direzione.

Nota:

- Se si riscontrano difficoltà nell'inserimento della scheda, estrarla e verificare che l'etichetta sia rivolta verso la parte posteriore della console. Forzare la scheda orientata nel senso sbagliato all'interno della console può causare danni.
- Inserire o rimuovere la scheda di gioco solo quando ci si trova nel menu HOME o la console è spenta (se un software è in pausa, assicurarsi di chiuderlo prima di estrarre la scheda).

Premere la scheda SD fino a quando si sente uno scatto e la scheda fuoriesce, poi rimuoverla.



2 Toccare l'icona del software su scheda, poi toccare AVVIA

Le immagini dei software per Nintendo DS o per Nintendo DSi vengono ampliate automaticamente per adattarsi alle dimensioni dello schermo. Per visualizzare un software nella risoluzione originale, tenere premuto START o SELECT al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato.

3 Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del software in uso

Chiudere i software

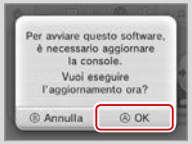
Premere il pulsante HOME per accedere al menu HOME, quindi toccare CHIUDI per chiudere il software (se si chiude un software senza salvare i nuovi dati, questi andranno persi).

- Toccare CONTINUA per tornare al punto in cui si era messo in pausa il software.
- Per chiudere un software per Nintendo DS o per Nintendo DSi, salvare i dati, poi premere il pulsante HOME e toccare OK.

Nota: se si preme il pulsante POWER, il software si chiuderà e apparirà il menu POWER (pag. 163).

Aggiornamenti della console con le schede di gioco

Alcune schede di gioco contengono dati per l'aggiornamento della console. Se per utilizzare una di queste schede è necessario un aggiornamento, apparirà un messaggio. Seguire le istruzioni per eseguire l'aggiornamento (pag. 201).



Software e accessori non compatibili

Lo stand ricarica per Nintendo 3DS, lo stand ricarica per Nintendo 3DS XL, il pad scorrevole pro per Nintendo 3DS e il pad scorrevole pro per Nintendo 3DS XL non sono compatibili con questa console.

Oltre ai prodotti sopraelencati, non è possibile utilizzare nessuno degli accessori per Nintendo DS o per Nintendo DS Lite che vengono collegati alla console tramite l'alloggiamento cassetta di gioco per Game Boy Advance™ o il cui utilizzo prevede l'uso di tale alloggiamento. Per maggiori informazioni, visitare il sito Internet support.nintendo.com

Software scaricabili

È possibile scaricare software gratuitamente tramite SpotPass o acquistarli nel Nintendo eShop.

Questa console utilizza la tecnologia RF (802.11). La potenza radiata è inferiore a 10 mW (potenza isotropa radiata equivalente) e la densità spettrale di energia è inferiore a -30 dBW/1 MHz (potenza isotropa radiata equivalente). Questi parametri possono essere mantenuti utilizzando l'apparecchio a una temperatura tra 0 e 40 °C. Secondo questi dati, la console rientra nella categoria di dispositivi di classe 1, come stabilito dalla Decisione 2000/299/CE della Commissione europea.

Fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare (pag. 151), tutti i software scaricati vengono salvati in una scheda microSD. Le icone corrispondenti sono visualizzate nel menu HOME.

È possibile ottenere nuovi software…

- gratuitamente tramite SpotPass (pag. 152).
- acquistandoli nel Nintendo eShop (pag. 151).

Precauzioni per il download dei software

- Dal momento che alcuni dati vengono trasmessi automaticamente da SpotPass (pag. 152), è consigliabile tenere sempre una scheda microSD inserita nella console.
- È possibile salvare un massimo di 40 titoli Nintendo DSiWare nella memoria della console e un massimo di 300 software scaricati in una scheda microSD.
- I software scaricati (inclusi i loro dati di salvataggio) possono essere utilizzati solo nella console in cui sono stati originariamente scaricati. I software salvati su una scheda microSD non possono essere usati con un'altra console.
- Per scaricare software gratuiti o demo, occorre registrare un Nintendo Network ID (pag. 182).
- Le versioni demo dei software potrebbero essere soggette a restrizioni come un limite di tempo o un numero limitato di utilizzi. Se si prova ad accedere al software dopo aver superato i limiti previsti, verrà visualizzato un messaggio. Seguire le istruzioni per cancellare il software o accedere al Nintendo eShop.
- Se la lingua impostata nella console è l'olandese, il portoghese o il russo, la lingua del titolo Nintendo DSiWare sarà automaticamente impostata sull'inglese. In alcuni casi, è possibile cambiare la lingua all'interno del software stesso.
- Si possono utilizzare solo software per Nintendo 3DS e Nintendo DSiWare che corrispondono alla regione della console. I software provenienti da altre regioni potrebbero non funzionare.

Avviare un software

1 Toccare l'icona del software e poi AVVIA

Le immagini dei titoli Nintendo DSiWare vengono ampliate automaticamente per adattarsi alle dimensioni dello schermo. Per visualizzare un software nella risoluzione originale, tenere premuto START o SELECT al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato.

2 Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni elettronico del software in uso

- Come visualizzare il manuale elettronico (pag. 173)
- Classificazione per età (pag. 177)
- Come chiudere un software (pag. 179)

Impostazioni della console

Le impostazioni della console includono le Impostazioni Internet, il filtro famiglia e molte altre impostazioni per le funzioni di base della console.

Toccare l'icona Impostazioni della console nel menu HOME per accedere alle Impostazioni della console.

Per informazioni dettagliate, consultare il manuale di istruzioni elettronico.

IMPOSTAZIONI NINTENDO NETWORK ID		Permette di modificare il proprio profilo Nintendo Network ID, cancellare l'ID o registrare un ID esistente per la propria console (pag. 182).
IMPOSTAZIONI INTERNET	IMPOSTAZIONI DI COLLEGAMENTO	Permette di configurare le impostazioni di collegamento a Internet (pag. 184).
	SPOTPASS	Permette di modificare le opzioni per il download automatico di software e per l'invio delle informazioni della console.
	CONNESSIONI NINTENDO DS	Permette di configurare le impostazioni di connessione a Internet per software per Nintendo DS.
	OPZIONI	Permette di consultare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy o controllare l'indirizzo MAC della console.
FILTRO FAMIGLIA		Permette di limitare l'uso di software o di contenuti che si possono acquistare e scaricare, nonché di limitare l'uso di alcune funzioni della console, quali la visualizzazione di immagini tridimensionali (pag. 189).
GESTIONE DATI		Permette di gestire dati relativi al download dei software per Nintendo 3DS e Nintendo DSiWare e le impostazioni di StreetPass. È possibile, inoltre, eliminare la lista degli utenti bloccati (pag. 191).
IMPOSTAZIONI GENERALI		Permette di gestire le informazioni del profilo, modificare data e ora e altro ancora (pag. 192).

Impostazioni Nintendo Network ID

Registrare un Nintendo Network ID e configurare le informazioni utente.

Con il Nintendo Network ID si può usufruire delle diverse funzioni offerte da Nintendo Network.

Scaricare software e demo gratuite dal Nintendo eShop (pag. 151).	**Comunicare con utenti da tutto il mondo tramite Miiverse** (pag. 175).	**Usare i fondi del Nintendo Shop su questa console e su una console Wii U.**

- Per registrare un Nintendo Network ID per la propria console occorrono una connessione a Internet (pag. 184) e un indirizzo e-mail.
- Il Nintendo Network ID è diverso dall'account Club Nintendo.
- Il Nintendo Network ID deve essere creato e registrato da un adulto e mai da bambini.

Se si possiede un'altra console della famiglia Nintendo 3DS e si vogliono trasferire i dati sulla nuova console…

Dopo aver configurato le impostazioni iniziali di questa console, effettuare il trasferimento dati (pag. 193). Non creare o registrare un Nintendo Network ID per la nuova console prima del trasferimento.

Importante Se si crea o registra un Nintendo Network ID per la nuova console prima del trasferimento, non sarà più possibile trasferire i dati.

Informazioni importanti sui Nintendo Network ID

- Ogni volta che si usa il Nintendo eShop sarà necessario effettuare l'accesso con il proprio ID.
- Se sulla console sono presenti un riepilogo delle operazioni e dei fondi del Nintendo eShop, essi verranno aggiunti al Nintendo Network ID.

- Si può registrare un solo ID per ogni console.

- Non è possibile registrare un Nintendo Network ID per più console della famiglia Nintendo 3DS.

Nota: tuttavia, tramite il Trasferimento dati (pag. 193), i dati possono essere trasferiti da una console a un'altra per la quale non sia ancora stato registrato un Nintendo Network ID.

- Non è possibile usare due Nintendo Network ID congiuntamente.

- Non si possono effettuare trasferimenti verso console per le quali è già stato registrato un Nintendo Network ID.

- I dati degli amici salvati con il proprio Nintendo Network ID e quelli salvati nella console sono tenuti separati. I dati degli amici salvati con il proprio Nintendo Network ID potranno essere cancellati o modificati solo tramite una console Wii U e saranno necessari solo in software ai quali si accede tramite il proprio ID.

Creare o registrare un Nintendo Network ID

Esistono due metodi:

- creare un nuovo Nintendo Network ID.
- usare un ID già registrato per una console Wii U.

Se si possiede una console Wii U…

Si può registrare l'ID già registrato per la console Wii U anche per questa console. In questo modo, i fondi del Nintendo eShop potranno essere usati su entrambe le console e sarà possibile pubblicare post su Miiverse con lo stesso nome utente.

Per utenti che possiedono una console
Wii U
Wii U
New Nintendo 3DS
Nintendo Network ID del Wii U
Registrazione
I fondi del Nintendo eShop possono essere condivisi!

Se si crea un nuovo Nintendo Network ID per questa console, non sarà più possibile combinare o condividere i fondi del Nintendo eShop associati al Nintendo Network ID della propria console Wii U.

Condivisione impossibile
Nintendo Network ID del New Nintendo 3DS
Nintendo Network ID del Wii U
ID nuovo
ID registrato per Wii U
I fondi del Nintendo eShop non possono essere condivisi!
Non è possibile combinare due Nintendo Network ID già esistenti.

Per iniziare, toccare IMPOSTAZIONI NINTENDO NETWORK ID nelle Impostazioni della console (pag. 181).

1 Selezionare REGISTRA UN ID ESISTENTE o CREA UN NUOVO ID

Un ID creato sulla propria console non potrà essere usato congiuntamente a un ID già esistente in uso su una console Wii U. Se si desidera usare lo stesso ID su entrambi i dispositivi, bisogna selezionare REGISTRA UN ID ESISTENTE.

2 Seguire le istruzioni che appaiono a schermo

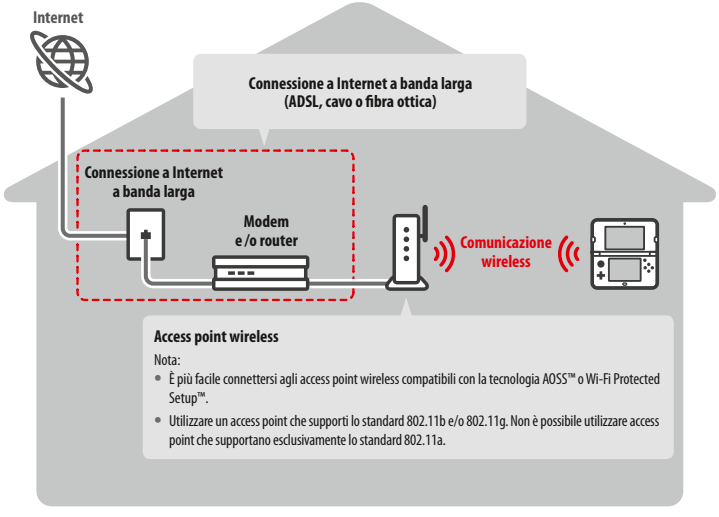
Per usare determinati servizi è necessario effettuare l'accesso con il proprio Nintendo Network ID. Se si è dimenticata la password, selezionare DIMENTICATA o HO DIMENTICATO LA PASSWORD e seguire quindi le istruzioni che appaiono a schermo.

Impostazioni Internet

Collegando la console a Internet si avranno a disposizione molte possibilità, come ad esempio acquistare software nel Nintendo eShop oppure comunicare con altri utenti in tutto il mondo.

Elementi necessari per la connessione a Internet

Per collegare la console a Internet è necessaria una connessione wireless. Per configurare le impostazioni dell'access point wireless (o router) è necessario un computer.


Internet
Connessione a Internet a banda larga (ADSL, cavo o fibra ottica)
Connessione a Internet a banda larga
Modem e/o router
Comunicazione wireless

Access point wireless

Nota:

- È più facile connettersi agli access point wireless compatibili con la tecnologia AOSS™ o Wi-Fi Protected Setup™.
- Utilizzare un access point che supporti lo standard 802.11b e/o 802.11g. Non è possibile utilizzare access point che supportano esclusivamente lo standard 802.11a.

Collegarsi a Internet

Se si dispone di tutti gli elementi necessari per effettuare la connessione a Internet, si può procedere alla configurazione delle impostazioni della console.

Nota: per collegarsi a Internet quando si usa una scheda di gioco per Nintendo DS, è necessario configurare una delle connessioni Nintendo DS.

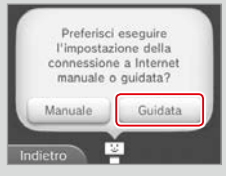
1 **Toccare IMPOSTAZIONI DI COLLEGAMENTO**

2 **Toccare NUOVA CONNESSIONE**

Configurare le impostazioni ideali utilizzando la configurazione guidata

Toccare GUIDATA per ricevere aiuto durante l'impostazione della connessione. Seguire le istruzioni a schermo e selezionare le opzioni adatte per configurare le impostazioni corrette per la propria connessione.

- Per configurare una connessione con AOSS, vedi pag. 186.
- Per configurare una connessione con Wi-Fi Protected Setup, vedi pag. 187.
- Per ricevere aiuto nella ricerca e configurazione di access point, vedi pag. 188.



Impostare una connessione senza aiuto

Se si preferisce impostare la connessione senza ricevere aiuto, toccare MANUALE e selezionare una delle opzioni disponibili per configurare la propria connessione.

- Per configurare una connessione con AOSS, vedi pag. 186.
- Per configurare una connessione con Wi-Fi Protected Setup, vedi pag. 187.
- Per ricevere aiuto nella ricerca e configurazione di access point, vedi pag. 188.

Connessione tramite AOSS

Se si dispone di un access point compatibile con la tecnologia AOSS, è possibile eseguire la configurazione della connessione a Internet in maniera molto semplice. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni dell'access point.

Nota: l'uso della tecnologia AOSS potrebbe modificare le impostazioni dell'access point. Se il proprio computer è collegato all'access point senza sfruttare tale tecnologia, dopo aver usato AOSS il collegamento tra i due dispositivi potrebbe risultare impossibile. Stabilire una connessione usando un access point rilevato tramite ricerca non modificherà nessuna delle impostazioni dell'access point (pag. 188).

1 Toccare l'icona AOSS

Nota: se ci si sta avvalendo della configurazione guidata e si è selezionata l'icona , passare al punto 2.

2 Operazioni da eseguire sull'access point

Tenere premuto il pulsante AOSS dell'access point finché la spia non lampeggia due volte di seguito.

Nota: se dopo ripetuti tentativi non dovesse essere possibile stabilire una connessione con AOSS, attendere circa 5 minuti prima di riprovare.

3 Quando l'impostazione è completata, toccare OK per avviare la prova di connessione

- Se la prova dà risultato positivo, la configurazione della connessione è completata.
- Subito dopo aver completato la configurazione AOSS, il collegamento potrebbe non riuscire. Attendere un po' prima di provare di nuovo a connettersi.

Connessione tramite Wi-Fi Protected Setup

Se si dispone di un access point compatibile con la tecnologia Wi-Fi Protected Setup, è possibile eseguire la configurazione della connessione a Internet in maniera molto semplice.

Nota: se l'access point usa un protocollo di sicurezza WEP, non sarà possibile collegare la console Nintendo tramite Wi-Fi Protected Setup.

1 Toccare l'icona

Nota: se ci si sta avvalendo della configurazione guidata e si è selezionata l'icona , passare al punto 2.

2 Toccare il metodo di connessione supportato dal proprio access point

3 Operazioni da eseguire sull'access point

Nota: per completare la configurazione, potrebbero essere necessari circa 2 minuti.

Per la connessione diretta

Tenere premuto il pulsante Wi-Fi Protected Setup dell'access point finché la luce non inizia a lampeggiare.

Collegamento tramite PIN

Verrà visualizzato un PIN sul touch screen. Inserirlo nelle impostazioni del proprio access point e toccare AVANTI.

Nota: dopo aver configurato l'access point, toccare AVANTI sul touch screen della console.

4 Quando l'impostazione è completata, toccare OK per avviare la prova di connessione

- Se la prova dà risultato positivo, la configurazione della connessione è completata.
- Subito dopo aver completato la configurazione Wi-Fi Protected Setup, il collegamento potrebbe non riuscire. Attendere un po' prima di provare di nuovo a connettersi.

Connessione tramite ricerca e collegamento a un access point

Se il proprio access point non supporta la tecnologia AOSS o Wi-Fi Protected Setup, è possibile utilizzare questo metodo di connessione, che prevede la ricerca e il collegamento a un access point. È consigliabile consultare anche il manuale di istruzioni del proprio access point.

Nota: se l'access point usa un protocollo di sicurezza WPA2™-PSK (TKIP) non sarà possibile collegare la console all'access point.

1 Toccare RICERCA ACCESS POINT

Nota: se ci si sta avvalendo della configurazione guidata e si è selezionato NON SO / NESSUNA DI QUESTE o FUORI, passare al punto 2.

2 Selezionare un access point

- Toccare il nome dell'access point a cui ci si vuole collegare (SSID, ESSID o nome di rete). Se non se ne conosce il nome, controllare le impostazioni dell'access point che si sta utilizzando.

3 Inserire la chiave di sicurezza e toccare OK

- Questa procedura è richiesta solo quando l'access point è protetto. Se non si conosce la chiave di sicurezza, controllare le impostazioni dell'access point che si sta utilizzando.
- Degli asterischi (*) sostituiranno i caratteri della chiave inserita.

Nota: la chiave di sicurezza, detta anche chiave di codifica o password di rete, è una password necessaria per collegarsi all'access point. È necessario inserirla per poter collegare la propria console a Internet.

4 Toccare OK per salvare le impostazioni

5 Toccare OK per avviare la prova di connessione

- Se la prova dà risultato positivo, la configurazione della connessione è completata.
- Se la prova dà risultato negativo e appare un messaggio di errore, seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore.

Protocolli di sicurezza

La tabella qui sotto illustra i diversi protocolli di sicurezza:

Metodo crittografico	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Livello di sicurezza	Basso ←				→ Alto

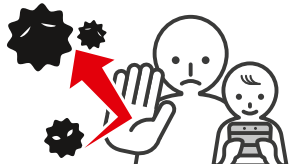
Filtro famiglia

Usare questa funzione per impedire ai bambini di accedere a determinati giochi, di fare acquisti o di usare funzioni specifiche della console (come ad esempio il browser Internet).

Cosa si può limitare

Il filtro famiglia permette di impostare le opzioni elencate di seguito, in modo da limitarne l'uso da parte dei bambini che usano la console New Nintendo 3DS.

Nota: se si imposta il filtro famiglia per una di queste opzioni, si limitano anche parte delle Impostazioni Nintendo Network ID, le Impostazioni Internet, le impostazioni relative all'area di residenza, la Gestione microSD, l'uso degli obiettivi esterni, il trasferimento dati e la formattazione della console. Per accedere a una funzione a cui sia stato applicato il filtro famiglia, sarà necessario inserire un PIN.



CLASSIFICAZIONE PER ETÀ	Limita l'uso di software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi in base alla classificazione per età (pag. 177). Nota: il filtro famiglia limita anche l'uso di software ricevuti tramite la modalità download, ma non quello di software per Nintendo DS o di software scaricati attraverso il download DS.
BROWSER INTERNET	Permette di limitare l'uso del browser Internet e impedisce l'accesso alle pagine web.
SERVIZI SHOP NINTENDO 3DS	Impedisce l'acquisto di beni o servizi e l'uso di carte di credito con i servizi shop per Nintendo 3DS.
VISUALIZZAZIONE 3D	Permette di limitare la visualizzazione di immagini in 3D. Tutte le immagini verranno visualizzate in 2D.
MIIVERSE	Permette di limitare la visualizzazione e la pubblicazione di contenuti su Miiverse.
SCAMBIO DI IMMAGINI, REGISTRAZIONI, FILMATI E TESTI	Permette di limitare lo scambio di dati quali foto, immagini, registrazioni audio o video e testi lunghi che potrebbero contenere informazioni personali. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS o Miiverse.
INTERAZIONE ONLINE	Permette di limitare la comunicazione con altre console della famiglia Nintendo 3DS attraverso Internet. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS o Miiverse.
STREETPASS	Permette di limitare la comunicazione con altre console della famiglia Nintendo 3DS tramite StreetPass. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
REGISTRAZIONE AMICI	Permette di limitare la registrazione di nuovi amici.
DOWNLOAD DS	Permette di limitare l'uso della modalità download DS.
VIDEO DISTRIBUITI	Permette di visualizzare solo i video distribuiti adatti a tutte le età. Questa impostazione non limita i video dei giochi visibili nel Nintendo eShop. La visione di tali video può essere limitata tramite l'opzione di classificazione per età. Nota: nel caso di alcuni software di riproduzione video, questa opzione può limitare anche l'uso dei software stessi.

Nota: se la console viene usata da bambini di età diversa, si consiglia di impostare il filtro famiglia in base alle necessità del bambino più piccolo.

Impostare il filtro famiglia

Toccare FILTRO FAMIGLIA per accedere ai parametri di configurazione (pag. 181).

1 Seguire le istruzioni a schermo

Sullo schermo compariranno informazioni relative al filtro famiglia. Seguire le istruzioni fornite per continuare la configurazione.

2 Inserire un PIN di 4 cifre e poi toccare OK

È necessario digitare il PIN due volte per confermare che sia corretto.

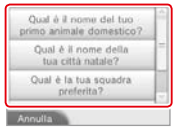
Nota: poiché questo PIN dovrà essere inserito ogni volta che si desidera disattivare temporaneamente il filtro famiglia o modificare le impostazioni, è molto importante non dimenticarlo.

3 Selezionare la domanda di verifica e quindi inserire una risposta di almeno quattro caratteri

Per creare una domanda di verifica personalizzata, selezionare (CREA LA TUA DOMANDA DI VERIFICA PERSONALE) e inserire una domanda e una risposta, ciascuna di almeno 4 caratteri.

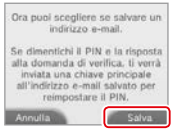
Nota:

- Poiché la risposta alla domanda di verifica verrà usata in caso si dimentichi il PIN, è molto importante non dimenticarla.
- Per maggiori informazioni su come usare la tastiera, vedi pag. 165.


Qual è il nome del tuo primo animale domestico?
Qual è il nome della tua città natale?
Qual è la tua squadra preferita?
Annulla

4 Salvare un indirizzo e-mail

Se si dimentica sia il PIN che la risposta alla domanda di verifica, per reimpostare il PIN verrà inviata una chiave principale all'indirizzo e-mail salvato. Per non rivelare ai bambini la chiave principale inviata, inserire un indirizzo e-mail a cui possano accedere solo i genitori o i tutori legali.


Ora puoi scegliere se salvare un indirizzo e-mail.
Se dimentichi il PIN e la risposta alla domanda di verifica, ti verrà inviata una chiave principale all'indirizzo e-mail salvato per reimpostare il PIN.
Annulla
Salva

5 Toccare l'impostazione che si desidera modificare e seguire le istruzioni a schermo

Quando si imposta il filtro famiglia per la prima volta, tutte le opzioni sono limitate.

Toccare OK per concludere la configurazione delle impostazioni del filtro famiglia.

Modificare le impostazioni del filtro famiglia in un secondo momento

Per impostare le limitazioni in un secondo momento, selezionare FILTRO FAMIGLIA nelle Impostazioni della console e quindi MODIFICA.

Nota: se si è dimenticato il PIN o la risposta alla domanda di verifica, seguire le istruzioni a pag. 213.

Gestione dati

Controllare o eliminare software, dati e impostazioni salvati nella memoria della console o in una scheda microSD.

È possibile gestire i software scaricati, controllare o configurare i software che sfruttano la funzione StreetPass ed eliminare la lista degli utenti bloccati. Selezionare GESTION E DATI nelle Impostazioni della console e scegliere l'opzione desiderata.

Gestione dati Nintendo 3DS	SOFTWARE	Permette di controllare o organizzare i software scaricabili per Nintendo 3DS o i titoli per Virtual Console. Nota: • È possibile salvare fino a un massimo di 300 titoli per Nintendo 3DS in una scheda microSD. • Quando si cancella un software, è possibile creare una copia dei suoi dati di salvataggio.
	DATI AGGIUNTIVI	Permette di controllare o eliminare dati aggiuntivi salvati nella console (ad esempio dati ricevuti tramite SpotPass).
	CONTENUTI AGGIUNTIVI	Permette di controllare o eliminare contenuti aggiuntivi scaricati (inclusi i dati di aggiornamento) per software compatibili con la console Nintendo 3DS.
	COPIA DEI DATI DI SALVATAGGIO	Permette di creare o cancellare copie di software scaricabili per Nintendo 3DS o di software per Virtual Console e ripristinare la copia dei dati di salvataggio. Una volta creata una copia, i dati di salvataggio possono essere ripristinati in qualsiasi momento.
Gestione Nintendo DSiWare		Permette di controllare i titoli Nintendo DSiWare salvati nella memoria della console o nella scheda microSD. È possibile anche copiare i titoli Nintendo DSiWare dalla memoria della console alla scheda microSD e viceversa o eliminarli. Nota: è possibile salvare nella memoria della console fino a un massimo di 40 titoli Nintendo DSiWare.
GESTIONE microSD		Usare un computer per leggere e salvare i dati dalla e nella scheda microSD inserita nella console. Nota: la console Nintendo e il computer devono essere collegati allo stesso access point wireless.
GESTIONE STREETPASS		Permette di visualizzare una lista di software che supportano la funzione StreetPass. È possibile anche disattivare StreetPass per i singoli software.
ELIMINA LISTA UTENTI BLOCCATI		Eliminare la lista degli utenti bloccati permette di rimuovere le restrizioni precedenti e ricevere dati inviati da qualsiasi utente.

Nota:

- È possibile salvare dati e contenuti aggiuntivi per oltre 300 software su una scheda microSD, ma sarà possibile visualizzarne un massimo di 300 nella Gestione dati.
- Non è possibile avviare i titoli Nintendo DSiWare salvati su una scheda microSD. Per usarli è necessario prima copiarli nella memoria della console.
- Se si vuole copiare un software in una posizione in cui è già presente lo stesso software, quest'ultimo verrà sovrascritto dal primo. Per evitare di sovrascrivere i dati salvati, fare molta attenzione durante la copia di un software.
- I software e i contenuti aggiuntivi cancellati possono essere scaricati nuovamente senza costi aggiuntivi dal Nintendo eShop. Tuttavia, se la distribuzione di un determinato contenuto è stata interrotta o sospesa, non sarà più possibile scaricarlo.

Impostazioni generali

Qui è possibile modificare le informazioni relative all'utente e configurare altre impostazioni generali.

Toccare ◀ o ▶ ai lati dello schermo per cambiare pagina.

PROFILO	Permette di impostare nickname, compleanno, area di residenza e profilo Nintendo DS. Nota: • Il profilo è diverso dalle informazioni utente del Nintendo Network ID. La modifica del profilo non incide sulle informazioni relative all'ID. • Il profilo Nintendo DS include un colore e un messaggio usati in alcuni software per Nintendo DS o Nintendo DSi (i caratteri non supportati dal Nintendo DS o dal Nintendo DSi appariranno come "?").
DATA E ORA	Permette di regolare la data e l'ora.
TOUCH SCREEN	Permette di calibrare il touch screen quando non funziona correttamente.
AUDIO	Permette di regolare le impostazioni degli altoparlanti.
PROVA MICROFONO	Permette di controllare che il microfono funzioni correttamente. Se l'icona sullo schermo inferiore cambia colore quando si parla o si soffia leggermente nel microfono, questo funziona correttamente.
CALIBRAZIONE 3D	Permette di calibrare lo schermo 3D e verificare la visuale della funzione 3D super-stabile.
3D SUPER-STABILE	Permette di attivare / disattivare o calibrare la funzione 3D super-stabile.
OBIETTIVI ESTERNI	Permette di calibrare gli obiettivi esterni.
PAD SCORREVOLE	Permette di calibrare il pad scorrevole quando i comandi non sembrano funzionare correttamente o quando nel gioco si rilevano dei movimenti anche mentre il pad scorrevole non viene usato.
TRASFERIMENTO DATI	Permette di trasferire dati fra console (pag. 193).
LINGUA	Permette di cambiare la lingua impostata nella console.
AGGIORNAMENTO	Permette di aggiornare i software preinstallati nella console (pag. 201).
FORMATTAZIONE	Permette di formattare la console e cancellare i dati salvati nella memoria, come ad esempio foto, software e dati di salvataggio (pag. 202).

Trasferimento dati

È possibile trasferire dati dalla nuova console a una delle seguenti:

- console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL
- console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS
- un'altra console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL

Guida online al trasferimento dati

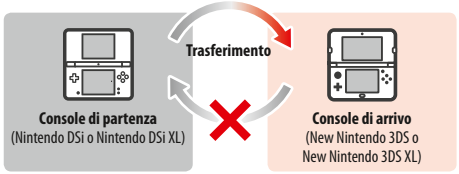
Consultare il sito trasferimentodisistema.nintendo.it per una guida passo dopo passo al trasferimento dati.

- Per eseguire il trasferimento dei dati è necessario collegarsi a Internet. Anche le console entreranno in comunicazione tra loro tramite wireless Nintendo 3DS. Si raccomanda di collocare le due console vicine tra loro, in una zona in cui l'intensità del segnale sia elevata (pag. 184).
- Per evitare che la batteria si scarichi completamente durante il trasferimento dei dati, assicurarsi che le batterie di entrambe le console siano cariche, o collegare il blocco alimentatore alle console prima di avviare il trasferimento. Se il livello di carica di una batteria è troppo basso, non sarà possibile trasferire i dati.

Nota: chiudendo la console Nintendo durante il trasferimento, questa non entrerà in modalità riposo. Non spegnere la console durante il trasferimento dei dati.

Trasferimento da Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

È possibile trasferire titoli Nintendo DSiWare, foto e registrazioni da una console Nintendo DSi / Nintendo DSi XL alla nuova console.



Nota: non è possibile eseguire il trasferimento da una console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL a una console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL. Inoltre, una volta completato, il trasferimento non può essere annullato.

Dati trasferibili	Dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection	È possibile trasferire i dati delle connessioni a Internet (connessioni Nintendo DS) e l'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection.
	Foto e registrazioni	È possibile trasferire foto e registrazioni dalla Fotocamera Nintendo DSi e dal Sound Nintendo DSi, integrati nella console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
	Nintendo DSiWare	È possibile trasferire titoli Nintendo DSi Ware.

Scaricare il software di trasferimento dati

Per poter trasferire i dati dalla console di partenza (Nintendo DSi o Nintendo DSi XL) alla nuova console, è necessario scaricare il software gratuito Trasferimento dati Nintendo 3DS dal Nintendo DSi Shop nella console di partenza.

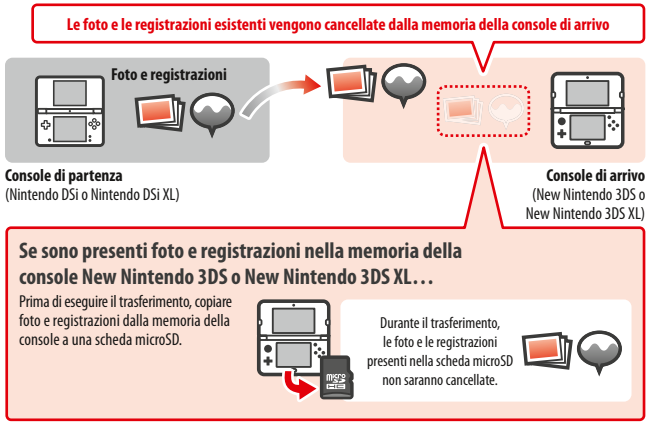
- Per maggiori informazioni sul Nintendo DSi Shop, consultare il manuale di istruzioni della propria console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.

Precauzioni per il trasferimento dei dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection

- I dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection presenti nella console nella quale si vogliono trasferire i dati verranno sovrascritti.
- L'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection verrà cancellato dalla console di partenza durante il trasferimento. Per maggiori informazioni sull'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection, consultare il manuale di istruzioni della console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- Le impostazioni di collegamento create usando le Impostazioni avanzate (connessioni 4 – 6) non verranno trasferite.

Precauzioni per il trasferimento di foto e registrazioni

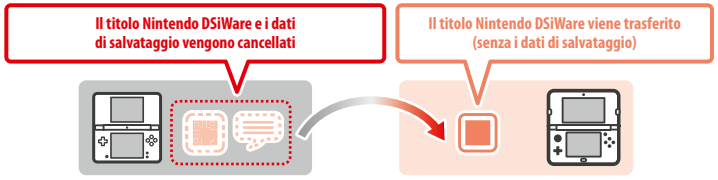
Tutte le foto e le registrazioni salvate nella console di arrivo verranno cancellate. Per non perdere questi dati, copiarli dalla console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL in una scheda microSD prima di eseguire il trasferimento.


Le foto e le registrazioni esistenti vengono cancellate dalla memoria della console di arrivo
Foto e registrazioni
Console di partenza
(Nintendo DSi o Nintendo DSi XL)
Console di arrivo
(New Nintendo 3DS o
New Nintendo 3DS XL)
Se sono presenti foto e registrazioni nella memoria della console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL…
Prima di eseguire il trasferimento, copiare foto e registrazioni dalla memoria della console a una scheda microSD.
Durante il trasferimento, le foto e le registrazioni presenti nella scheda microSD non saranno cancellate.

Nota: se si vogliono trasferire foto salvate in una scheda SD usata con la console di partenza, prima sarà necessario copiarle nella memoria della console di partenza.

Precauzioni per il trasferimento di titoli Nintendo DSiWare

Verrà trasferito alla console di arrivo soltanto il software, ma non i dati di salvataggio. Sia il software che i dati di salvataggio saranno cancellati dalla console di partenza, quindi fare attenzione prima di avviare il trasferimento.


Il titolo Nintendo DSiWare e i dati di salvataggio vengono cancellati
Il titolo Nintendo DSiWare viene trasferito (senza i dati di salvataggio)

- I dati verranno salvati nella memoria della console di arrivo. Se nella memoria della console di arrivo non c'è abbastanza spazio, non sarà possibile eseguire il trasferimento. Per creare spazio, accedere alla Gestione dati nelle Impostazioni della console e copiare i titoli Nintendo DSiWare nella scheda microSD, quindi cancellarli dalla memoria (pag. 191).

Se il titolo Nintendo DSiWare acquistato è stato cancellato o copiato in una scheda SD…

Se si è acquistato un titolo Nintendo DSiWare e lo si è in seguito cancellato o copiato in una scheda SD, è comunque possibile trasferirlo anche se non si trova più nella memoria della console di partenza. In questi casi, il software non verrà trasferito alla console di arrivo, ma potrà essere scaricato di nuovo dal Nintendo eShop gratuitamente.

Vengono trasferiti solo i dati del riepilogo delle operazioni (informazioni sui titoli Nintendo DSiWare acquistati)
Titolo Nintendo DSiWare su scheda SD
(vedi nota qui sotto)
Titolo Nintendo DSiWare viene cancellato
(vedi nota qui sotto)
Download gratuito dal Nintendo eShop

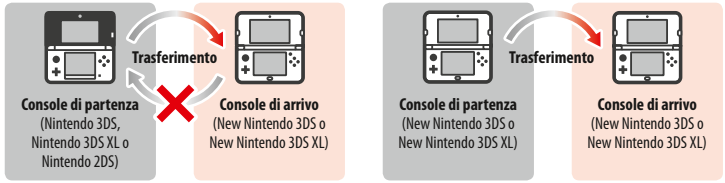
Nota: per giocare ai titoli Nintendo DSiWare con la console di partenza dopo averli trasferiti, è necessario acquistarli nuovamente usando Nintendo DSi Points.

Nota:

- I titoli Nintendo DSiWare gratuiti o quelli non disponibili nel Nintendo eShop non possono essere trasferiti. Per maggiori dettagli sui titoli Nintendo DSiWare non trasferibili, consultare il sito Nintendo.
- Non è possibile trasferire i Nintendo DSi Points né i software integrati nella console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL di partenza.
- I software già presenti nella console di arrivo non vengono trasferiti.

Trasferimento da console della famiglia Nintendo 3DS

È possibile trasferire i dati di salvataggio di software preinstallati, i fondi e il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop ecc. da una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.


Trasferimento
Console di partenza
(Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS)
Console di arrivo
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)
Trasferimento
Console di partenza
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)
Console di arrivo
(New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL)

Nota:

- I dati sono trasferiti tutti insieme. Non è possibile selezionare singoli software o elementi da trasferire.
- Non è possibile trasferire dati da una console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL a una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS.

Dati trasferibili	Impostazioni dei software per Nintendo DS	È possibile trasferire i dati delle connessioni a Internet (connessioni Nintendo DS) e l'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection.
	Dati di salvataggio di software preinstallati	È possibile trasferire dati quali: lista di amici, foto scattate con la Fotocamera Nintendo 3DS, registrazioni effettuate con il Sound Nintendo 3DS e Mii del Centro di creazione Mii dalle applicazioni preinstallate sulla console di partenza.
	Nintendo DSiWare	È possibile trasferire i titoli Nintendo DSiWare (ed i relativi dati di salvataggio) salvati nella memoria della console.
	Nintendo Network ID	È possibile trasferire le informazioni del proprio Nintendo Network ID. Nota: un Nintendo Network ID registrato precedentemente per la console di partenza può essere registrato nuovamente solo per la console di arrivo.
	Dati del riepilogo delle operazioni e fondi del Nintendo eShop	È possibile trasferire i dati del riepilogo delle operazioni e i propri fondi del Nintendo eShop nella console di arrivo. I dati e i fondi verranno quindi aggiunti a quelli già presenti nella console di arrivo. Nota: alcuni dati del riepilogo delle operazioni potrebbero non essere trasferibili. Prima del trasferimento, è possibile controllare a schermo i dati non trasferibili.
	Licenze di utilizzo per i dati salvati su una scheda SD	È possibile trasferire le licenze di utilizzo per i dati salvati su una scheda SD (per esempio software scaricabili e rispettivi dati di salvataggio, contenuti aggiuntivi ecc.). Per maggiori informazioni sul trasferimento dei dati in una scheda SD, vedi pag. 197.

Precauzioni per il trasferimento di un Nintendo Network ID

Non è possibile effettuare il trasferimento dati se per la console di arrivo è stato registrato un Nintendo Network ID. In tal caso, è necessario cancellare la registrazione dell'ID formattando la console (pag. 202).

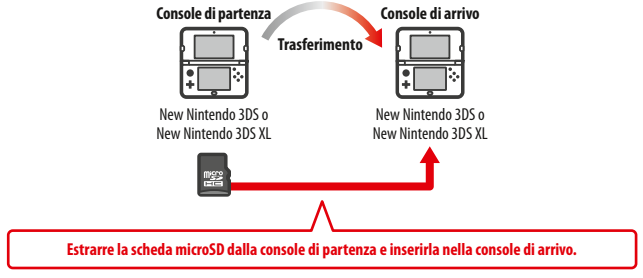
- Non è possibile usare più ID congiuntamente e utilizzare software acquistati tramite un ID diverso dal proprio.
- Una volta cancellato da una console, lo stesso Nintendo Network ID non può essere registrato per una console diversa. Può essere registrato nuovamente solo per la console da cui è stato cancellato.

Nota: è possibile registrare un solo Nintendo Network ID per console. Se si è cancellato un ID dalla console e se ne è registrato uno diverso, per poter registrare nuovamente il primo ID, sarà necessario formattare la memoria della console.

Trasferimento di dati in una scheda SD

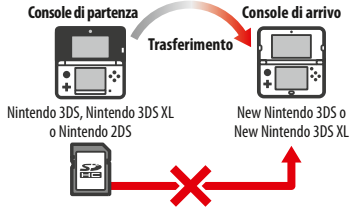
Il metodo per trasferire dati in una scheda SD varia a seconda della console che si usa.

Trasferimento fra console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL


Console di partenza
Trasferimento
Console di arrivo
New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL
New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL
Estrarre la scheda microSD dalla console di partenza e inserirla nella console di arrivo.

I dati contenuti nella scheda microSD della console di partenza saranno utilizzabili solo sulla console di arrivo. Dopo il trasferimento, estrarre la scheda microSD dalla console di partenza e inserirla in quella di arrivo. Se si usa la console di arrivo senza inserire la scheda microSD, è possibile che i dati di salvataggio di alcuni software non siano accessibili.

Trasferimento da console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS


Console di partenza
Trasferimento
Console di arrivo
Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS
New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL

La scheda SD della console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS di partenza non può essere inserita nello slot scheda microSD di una console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL. Per trasferire i dati in una scheda SD, sono tuttavia disponibili i tre metodi descritti di seguito.

Trasferimento wireless (Tutti i dati)

È possibile trasferire tutti i dati dalla scheda SD di una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS a una scheda microSD di una console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL tramite la comunicazione wireless.

- Se sono presenti molti dati, il trasferimento potrebbe richiedere un po' di tempo.
- Se nella scheda microSD della console di arrivo non c'è abbastanza spazio libero, non sarà possibile eseguire il trasferimento. In tal caso, annullare il trasferimento e cancellare eventuali foto, video, registrazioni o software di cui non si ha bisogno. Si può anche usare un'altra scheda microSD con più spazio libero oppure usare il metodo di "Trasferimento wireless (Dati parziali)".

Trasferimento wireless (Dati parziali)

Tranne software per Nintendo 3DS

Usare questo metodo quando lo spazio disponibile nella scheda microSD della console di arrivo non è sufficiente. Verranno trasferiti nella scheda microSD tutti i dati a eccezione dei software scaricabili per Nintendo 3DS. Dopo il trasferimento, i software scaricati in precedenza potranno essere scaricati nuovamente dal Nintendo eShop senza costi aggiuntivi.

- I dati di salvataggio verranno ripristinati al primo avvio del software dopo il download.

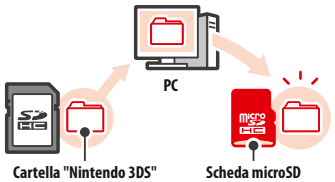
Trasferimento tramite un PC

Con questo metodo, i dati nella scheda SD non saranno trasferiti automaticamente nella scheda microSD della console di arrivo. A trasferimento completato, usare un computer per copiare tutti i dati dalla scheda SD alla scheda microSD. Dopo aver copiato i dati, inserire la scheda microSD nella console di arrivo.

- Se si usa la scheda microSD nella console di partenza con un adattatore per scheda SD, non è necessario usare un computer per copiare i dati. È sufficiente inserire la scheda microSD nella console di arrivo dopo il trasferimento.

Copiare dati nella scheda microSD

Usare lo slot scheda SD del proprio computer o un lettore scheda microSD disponibile in commercio per copiare tutti i dati da una scheda SD a una scheda microSD (copiare l'intera cartella "Nintendo 3DS").



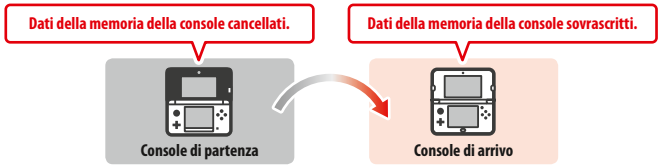
- Copiare i dati in una scheda microSD vuota. Se la scheda contiene dei dati, cancellarli prima di copiare i dati dalla scheda SD. Se i dati presenti nella scheda microSD di arrivo sono importanti, farne una copia, ad esempio sul proprio computer.
- Copiare la cartella "Nintendo 3DS" nel primo livello della scheda microSD, cioè non salvarla all'interno di altre cartelle.
- La cartella "Nintendo 3DS" contiene i dati di software scaricabili e i dati di salvataggio ad essi associati. Non contiene foto.
- Non cercare di modificare i dati, spostare o cancellare i file o cambiare i nomi dei file all'interno della cartella "Nintendo 3DS".
- Leggere attentamente e attenersi alle precauzioni sulla copia di dati a pag. 206.

Se sono state usate più schede SD con la console di partenza…

Se si usano i metodi "Trasferimento wireless (Tutti i dati)" o "Trasferimento wireless (Dati parziali), è possibile trasferire i dati da una sola scheda SD. I dati di altre schede SD devono essere copiati in schede microSD differenti usando il metodo "Trasferimento tramite un PC" dopo aver completato il trasferimento dati.

Precauzioni per il trasferimento

Una volta completato il processo di trasferimento, tutti i dati contenuti nella memoria della console di partenza verranno cancellati.


Dati della memoria della console cancellati.
Dati della memoria della console sovrascritti.
Console di partenza
Console di arrivo

Nota: fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare, i dati contenuti nella memoria della console di arrivo (per esempio dati di salvataggio di software preinstallati) verranno cancellati e sovrascritti dai dati della console di partenza. Se nella console di arrivo sono contenuti dati come foto e registrazioni, copiarli prima in una scheda SD.

Precauzioni per i software scaricabili

- I dati salvati nella scheda microSD della console di arrivo, come i software scaricabili per Nintendo 3DS e i rispettivi dati di salvataggio, non potranno più essere utilizzati dopo il trasferimento. I suddetti software possono essere nuovamente scaricati dal Nintendo eShop.
- Per poter essere utilizzati dopo il trasferimento, i titoli Nintendo DSiWare e i rispettivi dati di salvataggio contenuti nella scheda SD della console di arrivo devono essere trasferiti nella memoria della console di arrivo prima di eseguire il trasferimento.
- Nel caso in cui sia stato scaricato lo stesso software scaricabile su entrambe le console, i dati del riepilogo delle operazioni del suddetto software, contenuti nella console di arrivo, saranno cancellati e sostituiti da quelli della console di partenza. Inoltre, i dati di salvataggio della console di arrivo, precedenti al trasferimento, non potranno più essere utilizzati.

Precauzioni per i fondi del Nintendo eShop

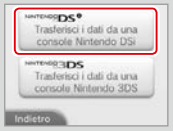
Nel caso in cui la somma dei fondi del Nintendo eShop della console di partenza e di quelli della console di arrivo dovesse superare il massimo di fondi consentito, il trasferimento dei dati non verrà eseguito.

Trasferimento

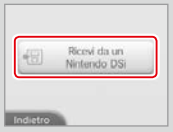
Da una console Nintendo DSi

Trasferimento da una console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL

1 **Nella console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL**
Toccare TRASFERISCI I DATI DA UNA CONSOLE NINTENDO DSi
Leggere le avvertenze sul trasferimento dati, poi toccare AVANTI.



2 **Toccare RICEVI DA UN NINTENDO DSi**
Seguire le istruzioni a schermo.

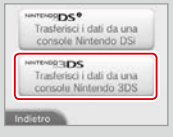


3 **Nella console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL**
Selezionare l'icona del Trasferimento dati Nintendo 3DS nel menu Nintendo DSi
Seguire le istruzioni a schermo.

Da una console della famiglia Nintendo 3DS

Trasferimento da una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL

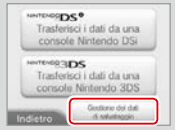
1 **Nella console di partenza & di arrivo**
Toccare TRASFERISCI I DATI DA UNA CONSOLE NINTENDO 3DS
Leggere le avvertenze sul trasferimento dati, poi toccare ACCETTO.



2 **Nella console di partenza**
Toccare INVIA DA QUESTA CONSOLE
Nella console di arrivo
Toccare RICEVI DA UN NINTENDO 3DS
Seguire le istruzioni a schermo.

Trasferimento da console della famiglia Nintendo 3DS con il metodo "Trasferimento wireless (Dati parziali)"

Se si è usato il metodo "Trasferimento wireless (Dati parziali)" per trasferire i dati, è possibile verificare all'opzione Gestione dei dati di salvataggio che il trasferimento dei dati di salvataggio sia avvenuto correttamente. Scegliendo questa opzione si possono anche cancellare i dati di salvataggio.



Aggiornamento

Permette di aggiornare il menu HOME e le applicazioni e aggiungere nuove applicazioni.

Bisogna disporre di una connessione a Internet per poter eseguire gli aggiornamenti. Si consiglia di completare le impostazioni di connessione a Internet prima di eseguire l'aggiornamento (pag. 184). Se si esegue un aggiornamento tramite scheda di gioco, la connessione a Internet non è necessaria.

Nota:

- Non è possibile eseguire l'aggiornamento della console se il livello di carica della batteria è basso.
- Consultare il sito Internet Nintendo per maggiori informazioni sugli aggiornamenti.

AGGIORNAMENTI DELLA CONSOLE

IMPORTANTE: dopo l'aggiornamento della console, qualsiasi modifica tecnica non autorizzata dell'hardware o del software, presente o futura, o l'uso di dispositivi non autorizzati, potrebbe compromettere in modo permanente il funzionamento della console. I contenuti derivati dalla modifica non autorizzata di hardware o software della console potrebbero essere eliminati. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe rendere i software inutilizzabili.

AGGIORNAMENTO AUTOMATICO DELLA CONSOLE

Di tanto in tanto la console potrebbe essere sottoposta ad aggiornamenti automatici, come la revisione della lista dei termini bloccati e / o gli aggiornamenti del database interno degli access point wireless che permettono l'accesso ai servizi online offerti da Nintendo.

Non si riceverà alcuna notifica e non verrà visualizzato alcuno schermo di conferma prima dell'avvio dell'aggiornamento automatico. Per gli altri aggiornamenti di sistema, invece, si riceverà una notifica a schermo e per poterli scaricare sarà necessario toccare ACCETTO.

Formattazione

Scegliere questa opzione per eliminare tutti i dati salvati nella console e riportare la memoria della console allo stato in cui si trovava al momento dell'acquisto.

Nota:

- Se per la console è stato registrato un Nintendo Network ID, sarà necessaria una connessione a Internet per formattare la memoria della console.
- Anche formattando la memoria della console, la versione del software di sistema rimarrà quella attuale.

Con la formattazione, i seguenti dati verranno eliminati e non potranno essere recuperati:

- i contenuti salvati nella memoria della console, come la lista di amici, le notifiche e i dati relativi ai passi fatti
- i dati di salvataggio delle applicazioni
- tutte le foto salvate nella memoria della console
- i cambiamenti fatti nelle Impostazioni della console
- i software aggiunti alla console (vedi primo punto della nota qui sotto) e i loro dati di salvataggio
- i dati salvati nella scheda microSD (vedi secondo punto della nota qui sotto)
  - software scaricabili e i loro dati di salvataggio (vedi primo punto della nota qui sotto)
  - contenuti aggiuntivi (vedi primo punto della nota qui sotto)
  - dati aggiuntivi
  - copie dei dati di salvataggio
- la registrazione del Nintendo Network ID (vedi terzo punto della nota qui sotto)

Nota:

- I software possono essere scaricati nuovamente dal Nintendo eShop senza costi aggiuntivi. Alcuni software potrebbero non essere disponibili temporaneamente o essere ritirati definitivamente dal Nintendo eShop. In tal caso, non sarà possibile scaricarli di nuovo. Se per la console è stato registrato un Nintendo Network ID, per scaricare nuovamente un software occorre usare lo stesso ID (pag. 183).
- Se, quando si formatta la memoria della console, non è inserita una scheda microSD contenente software o dati di salvataggio, i dati della scheda non verranno cancellati, ma diverranno inutilizzabili.
- Se si formatta la memoria della console, il Nintendo Network ID non viene cancellato. È possibile registrare nuovamente l'ID per la propria console tramite l'opzione REGISTRA UN ID ESISTENTE nelle Impostazioni Nintendo Network ID.

In caso di smaltimento o trasferimento della console a terzi

Formattando la console, le foto e le registrazioni salvate nella scheda microSD, il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop e i fondi non verranno cancellati. Quando la console viene trasferita a un altro utente in modo permanente, occorre usare un computer per cancellare i dati sulla scheda microSD e, se per la console non è stato registrato un Nintendo Network ID, assicurarsi di cancellare il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop prima di formattare la console.

Se è stato registrato un Nintendo Network ID…

Dopo aver registrato un Nintendo Network ID per una console, anche dopo la formattazione non sarà possibile registrarlo per una console diversa. Per registrare l'ID per un'altra console, occorre effettuare il Trasferimento dati (pag. 193) invece della formattazione.

Sostituzione della scheda microSD e della batteria

Per sostituire la scheda microSD o la batteria, occorre rimuovere il coperchio della batteria (o la cover decorativa posteriore del New Nintendo 3DS).

Nota:

- Se la console viene usata da un bambino piccolo, la batteria deve essere sostituita da un genitore o tutore legale.
- Prima di sostituire la batteria, spegnere sempre la console e scollegare il blocco alimentatore.

Schede microSD

Nelle schede microSD vengono salvati dati come software scaricabili e relativi dati di salvataggio, dati e contenuti aggiuntivi, foto e video. Questa console è compatibile con schede microSD fino a 2 GB e schede microSDHC da 4 a 32 GB.

Nota:

- Fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare (pag. 151), tutti i software scaricati vengono salvati sulla scheda microSD.
- I software scaricati (con tutti i dati relativi) non possono essere spostati o copiati individualmente da una scheda microSD a un'altra.
- Consultare pag. 206 per informazioni su cosa fare quando la scheda microSD è piena.

Batteria

Dopo ripetute ricariche, la durata e la capacità della batteria diminuiranno. Qualora la durata sia sensibilmente diminuita, sarà necessario sostituirla. In questo caso, seguire la procedura descritta in questa sezione.

Per maggiori informazioni su dove acquistare una batteria sostitutiva, contattare il Centro Assistenza Nintendo (pag. 216).

Smaltimento della batteria

- Applicare del nastro adesivo sui poli positivo (+) e negativo (–) della batteria.
- Non rimuovere l'adesivo.
- Non cercare di smontare la batteria.
- Non danneggiare la batteria.

Come smaltire la batteria alla fine del suo ciclo di vita [220115/ITA/WEEE-2]

Questa console contiene una batteria ricaricabile a ioni di litio. Lo smaltimento di batterie portatili e ricaricabili è regolato dalle leggi nazionali e comunitarie. Poiché le batterie contengono metalli pesanti che possono causare gravi danni all'ambiente e alla salute, devono essere smaltite separatamente e riciclate.

Il simbolo barrato del contenitore mobile per la spazzatura che appare sulle batterie significa che non devono essere smaltite insieme ai rifiuti domestici.

I consumatori hanno l'obbligo legale di separare le batterie usate dai rifiuti domestici e di depositarle presso gli appositi centri di raccolta affinché vengano riciclate. Le batterie usate possono essere riconsegnate in diversi luoghi, ad esempio presso gli stessi punti vendita in cui è possibile acquistarle, oppure nei siti municipali di raccolta dei rifiuti. In alcuni paesi, presso scuole o altri edifici pubblici sono disponibili degli appositi bidoni o contenitori.

Il prezzo di vendita di questo prodotto Nintendo include anche il costo di smaltimento e riciclaggio della batteria.

1 Allentare le viti del coperchio della batteria (cover decorativa posteriore)

Svitare le due viti del coperchio batteria con un cacciavite a croce (4 o 5 rotazioni).

Le cover sono dotate di viti speciali che non si sollevano quando vengono allentate e rimangono all'interno dei fori quando le cover vengono rimosse. In questo modo le viti non vanno perse durante l'operazione di sostituzione.

Come evitare il danneggiamento delle viti

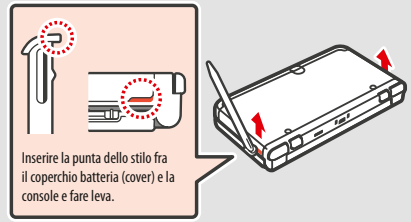
- Usare un cacciavite a croce che si adatti perfettamente alla testa della vite.
- Poggiare la console su una superficie piana, inserire delicatamente il cacciavite nella testa della vite e farla ruotare in senso antiorario.

2 Rimuovere il coperchio batteria (cover decorativa posteriore) e la batteria con lo stilo

Poggiare la console su una superficie piana, inserire la punta dello stilo fra il coperchio (cover) e la console e con cautela fare leva per separarle.

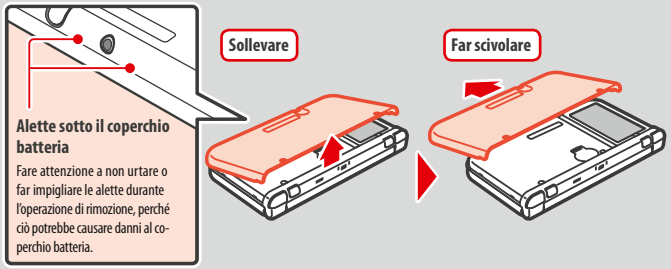
Nota:

- Non provare a fare leva inserendo le unghie fra il coperchio (cover) e la console, perché ciò potrebbe causare danni alla persona.
- Non usare troppa forza, perché ciò potrebbe causare danni alla console e/o al coperchio (cover).



Rimuovere il coperchio batteria di una console New Nintendo 3DS XL

Sollevare leggermente il coperchio batteria e farlo scivolare dal fondo della console per rimuoverlo.

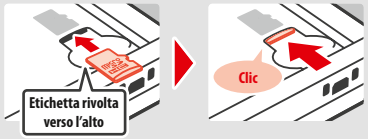

Sollevare
Far scivolare
Alette sotto il coperchio batteria
Fare attenzione a non urtare o far impigliare le alette durante l'operazione di rimozione, perché ciò potrebbe causare danni al coperchio batteria.

3 Sostituire la scheda microSD o la batteria

Spingere la scheda verso l'interno e poi estrarla

Nota: estrarre la scheda microSD senza spingerla potrebbe causare danni allo slot scheda microSD.

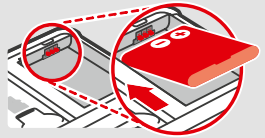
Inserire la nuova scheda microSD



Nota: non toccare i terminali della scheda microSD ed evitare che si sporchino.

Rimuovere la batteria

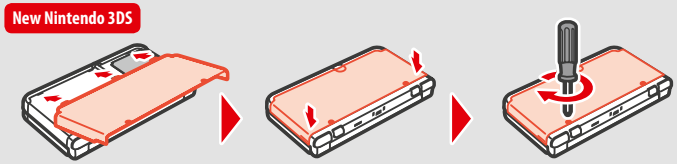
Aspettare almeno 10 secondi, poi inserire una batteria nuova



Nota: assicurarsi che la batteria sia orientata correttamente.

4 Ricollocare il coperchio batteria (cover decorativa posteriore) e stringere le due viti

New Nintendo 3DS



New Nintendo 3DS XL

Nel ricollocare il coperchio batteria, fare in modo che i fori siano allineati al pulsante d'accensione e alla presa audio sul fondo della console.

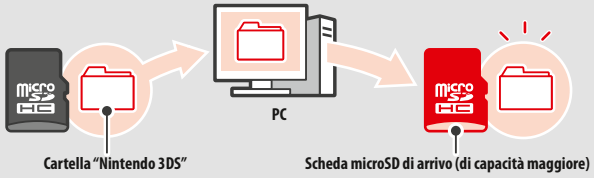
Rimuovendo la batteria le impostazioni di data e ora verranno annullate. Per impostare nuovamente data e ora, accedere al menu HOME, selezionare prima IMPOSTAZIONI GENERALI e poi DATA E ORA (pag. 192).

Nota: assicurarsi di rimettere il coperchio batteria nella sua posizione originale. Se si urta la console mentre il coperchio batteria è rimosso, la batteria potrebbe essere danneggiata e ciò potrebbe causare combustione o esplosione.

Se la scheda microSD è piena…

Per liberare spazio in una scheda SD, accedere alla Gestione dati nelle Impostazioni della console (pag. 191) e cancellare foto, video o file audio che non si utilizzano più. È possibile anche trasferire tutti i dati presenti nella scheda microSD in un'altra di capacità maggiore. Se si salva un software in un'altra scheda microSD, in seguito non sarà più possibile combinare il contenuto di diverse schede microSD.

Per trasferire i dati sono necessari un computer con uno slot scheda microSD o un lettore di schede microSD disponibile in commercio. La cartella "Nintendo 3DS" deve essere trasferita nella scheda microSD di arrivo nella sua interezza.



Nota:

- Copiare sempre la cartella nel primo livello della directory della scheda microSD.
- I software scaricati (inclusi i loro dati di salvataggio) sono contenuti nella cartella "Nintendo 3DS". I dati delle foto non sono salvati in questa cartella. Non modificare, spostare, cancellare o cambiare i nomi dei file contenuti in questa cartella.

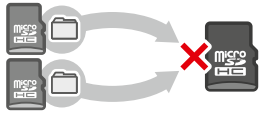
Precauzioni per la copia dei software

Copiare sempre la cartella "Nintendo 3DS" per intero.

Salvare i dati aggiornati in una nuova scheda microSD potrebbe rendere inutilizzabile il software nella scheda microSD originale. Usare una sola scheda microSD alla volta per uno stesso titolo: un software non può essere copiato in più schede microSD per salvare i progressi di gioco. Assicurarsi di usare solo la nuova scheda microSD nella quale sono stati copiati i dati.

Non è possibile copiare i dati nei modi descritti di seguito

I software scaricati e salvati in diverse schede microSD non possono essere unificati in una singola scheda microSD. Sovrascrivere dati già esistenti renderà i dati finali inutilizzabili.



Se il contenuto della cartella "Nintendo 3DS" viene modificato o se singoli file vengono copiati da una cartella "Nintendo 3DS" a un'altra, i dati risulteranno inutilizzabili. Per poter utilizzare i dati, l'intero contenuto della cartella "Nintendo 3DS" deve essere copiato senza nessuna modifica.

Risoluzione dei problemi

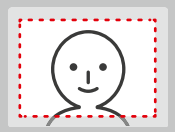
Prima di rivolgersi al Centro Assistenza Nintendo, leggere attentamente questa sezione del manuale per determinare la causa del problema.

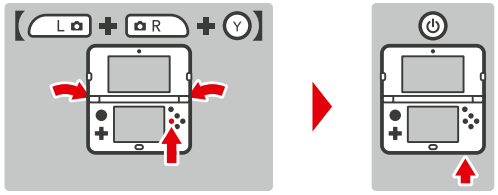
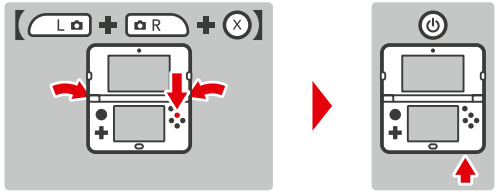
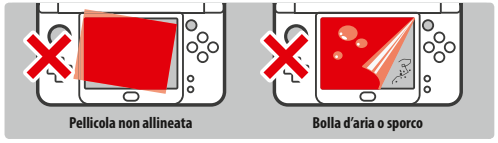
Nota:

- È possibile consultare anche la sezione Risoluzione dei problemi del manuale elettronico del menu HOME (pag. 171).
- Se il problema si verifica durante l'uso di un software o di un accessorio, leggere anche la documentazione e il manuale di istruzioni relativi.

Problema	Soluzione
La batteria non si ricarica / Il LED indicatore di ricarica non si accende	• **Si sta usando un blocco alimentatore per Nintendo 3DS?** ➡ Utilizzare un blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (venduto separatamente) oppure un blocco alimentatore per Nintendo DSi (pag. 148). • **Il blocco alimentatore è collegato in maniera corretta sia alla console che a una presa elettrica?** ➡ Scollegare il blocco alimentatore, attendere circa 30 secondi e collegarlo nuovamente. Assicurarsi che i connettori del blocco alimentatore siano inseriti completamente nelle rispettive prese (pag. 162). • **La temperatura dell'ambiente in cui ci si trova è compresa tra i 5 e i 35 °C?** ➡ Eseguire la ricarica della batteria a una temperatura compresa tra i 5 e i 35 °C. A temperature diverse potrebbe non essere possibile eseguire la ricarica in maniera corretta. • **La batteria è collegata correttamente?** ➡ Se non si riesce ad accendere la console e se il LED indicatore di ricarica si spegne subito dopo aver collegato il blocco alimentatore, la batteria potrebbe non essere collegata correttamente. Verificare che la batteria sia collegata correttamente (pag. 203). • **Il LED indicatore di ricarica è acceso?** ➡ Se il LED indicatore di ricarica lampeggia, è possibile che la batteria non sia inserita correttamente. Se dovesse verificarsi ciò, contattare il Centro Assistenza Nintendo (pag. 216).
La console non si accende	• **La console è stata caricata?** ➡ Ricaricare la console (pag. 162). • **La batteria è inserita correttamente?** ➡ Se la console non si accende e, quando si collega il blocco alimentatore, il LED indicatore di ricarica si spegne immediatamente dopo essersi acceso, è possibile che la batteria non sia inserita correttamente. Verificare che la batteria sia inserita e collegata in modo corretto (pag. 203).
La console è calda	• **La ricarica della batteria è stata effettuata a temperature elevate o per periodi di tempo prolungati?** ➡ Ciò può causare un forte aumento della temperatura della console. Eseguire la ricarica della batteria a una temperatura compresa tra i 5 e i 35 °C. Toccare la console quando è calda può provocare scottature superficiali alla pelle.
La durata della batteria è particolarmente breve / La ricarica della batteria richiede molto tempo	• **Si sta utilizzando un software o si sta effettuando la ricarica della batteria a una temperatura inferiore ai 5 °C?** ➡ Se la temperatura è inferiore ai 5 °C, la ricarica della batteria richiederà più tempo del normale e non sarà possibile utilizzare software per lunghi periodi. • **Durata della batteria** ➡ Dopo ripetute ricariche, le prestazioni della batteria possono peggiorare. Sostituire la batteria se la sua durata diminuisce sensibilmente. Per maggiori informazioni su dove acquistare le batterie sostitutive, contattare il Centro Assistenza Nintendo (pag. 216).

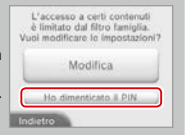
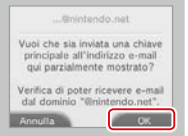
Problema	Soluzione
La batteria presenta un rigonfiamento	➡ Col tempo, le prestazioni delle batterie a ioni di litio tendono a diminuire. Inoltre, dopo ripetute ricariche, la batteria stessa può presentare rigonfiamenti. Ciò non è dovuto a un malfunzionamento della batteria e non costituisce un pericolo per la sicurezza dell'utente. Sostituire la batteria se la sua durata diminuisce a causa di detto rigonfiamento (pag. 203). Nel caso di perdita di liquidi, non toccare la batteria e rivolgersi al Centro Assistenza Nintendo (pag. 216).
Sullo schermo non appare alcuna immagine / Gli altoparlanti non emettono alcun suono	• **La scheda di gioco è stata inserita correttamente?** ➡ Inserire la scheda spingendola con delicatezza finché non si sente uno scatto • **La console è in modalità riposo?** ➡ Uscire dalla modalità riposo. Usando la console con determinati software, è possibile che la console entri in modalità riposo anche senza essere chiusa.
Sugli schermi LCD ci sono punti sempre neri o illuminati / aree più chiare o più scure	➡ Una caratteristica degli schermi LCD è la presenza di punti illuminati e di punti non illuminati. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento. Lo schermo 3D e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti.
Il livello di luminosità dei due schermi è diverso	➡ Lo schermo 3D e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento.
La tonalità dei colori cambia improvvisamente / Il livello di luminosità cambia e diventa difficile distinguere i colori brillanti	• **È attivata la luminosità automatica oppure la modalità risparmio energetico?** ➡ Se la luminosità automatica è attivata, la luminosità degli schermi cambia in base all'ambiente circostante. La modalità risparmio energetico cambia la luminosità e l'intensità del colore automaticamente a seconda dei contenuti visualizzati, in modo da allungare la durata della batteria. Quindi i colori possono apparire diversi dal solito e meno nitidi. Per evitare questi fenomeni, disattivare la modalità risparmio energetico (pag. 174).
Le immagini 3D non vengono visualizzate o sono difficili da vedere	• **Si sta utilizzando un software per Nintendo DS o Nintendo DSi?** ➡ I software per Nintendo DS e Nintendo DSi non possono visualizzare contenuti in 3D. • **Il contenuto utilizzato supporta la funzione 3D?** ➡ Alcuni software o tipi di contenuto non supportano la visualizzazione di immagini in 3D. Provare a utilizzare la funzione 3D con un altro software per Nintendo 3DS. • **Il regolatore di profondità 3D è spostato completamente verso il basso?** ➡ Spostare il regolatore fino a ottenere la profondità desiderata (pag. 168). • **La funzione 3D super-stabile è disattivata?** ➡ Attivare questa funzione (pag. 192). • **Lo schermo 3D è calibrato correttamente?** ➡ Tenere lo schermo 3D a una distanza di circa 30 cm (console New Nintendo 3DS) o 35 cm (console New Nintendo 3DS XL) dagli occhi (pag. 167). Per maggiori informazioni, toccare CALIBRAZIONE 3D nelle Impostazioni della console (pag. 192). (Se l'occhio destro e l'occhio sinistro non hanno la stessa capacità visiva o se normalmente si utilizza un occhio solo, le immagini in 3D potrebbero essere impossibili da visualizzare, oppure potrebbero essere visualizzate in maniera scorretta. In questo caso, è necessario adottare misure correttive prima dell'uso, come ad esempio gli occhiali.) • **Lo schermo 3D, l'obiettivo interno o il LED infrarossi sono sporchi?** ➡ Eliminare eventuali tracce di sporco con un panno morbido e pulito. • **Il software in uso è compatibile con la fotocamera?** ➡ La funzione 3D super-stabile si disattiva quando l'obiettivo interno o quelli esterni sono in uso. Alcuni software potrebbero utilizzare la fotocamera anche se non la si è attivata per scattare foto. • **Si utilizza una pellicola protettiva per lo schermo 3D disponibile in commercio?** ➡ Alcuni prodotti possono rendere meno nitide le immagini visualizzate sullo schermo 3D. Per maggiori informazioni su come usare la pellicola protettiva, fare riferimento alle istruzioni incluse nel prodotto.

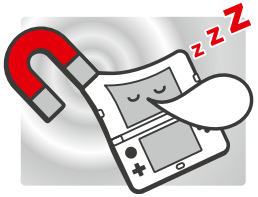
Problema	Soluzione
Le immagini 3D non vengono visualizzate o sono difficili da vedere	• **Si è esposti alla luce solare diretta o ci si trova nelle vicinanze di una sorgente di luce intensa?** ➡ Una luce intensa riflessa sullo schermo può rendere difficile vedere le immagini. • **Il filtro famiglia è impostato?** ➡ Disabilitare la funzione del filtro famiglia che impedisce la visualizzazione di immagini 3D (pag. 189). • **Si sta guardando lo schermo inferiore?** ➡ Su questo schermo non possono essere visualizzate immagini 3D. Gli effetti 3D della console sono creati sfruttando la disparità binoculare degli occhi. La visualizzazione di immagini in 3D cambia da persona a persona. Se si vedono immagini doppie o risulta difficile vedere immagini in 3D, usare solo la visualizzazione 2D (pag. 168). **Suggerimenti per l'uso della funzione 3D super-stabile e per il riconoscimento del volto** Attenersi ai suggerimenti qui di seguito per migliorare l'effetto della funzione 3D super-stabile e il riconoscimento del volto.  Posizionarsi di fronte all'obiettivo Spostare i capelli dal volto Togliere gli occhiali Il corretto riconoscimento del volto è influenzato anche da altri fattori, come ad esempio la capigliatura, il colore, la forma e il volume di barba e baffi e la presenza di eventuali gioielli. Se il riconoscimento del volto continua a non funzionare, selezionare CALIBRARE IL 3D SUPER-STABILE nelle Impostazioni della console (pag. 192). Nota: anche tenendo in considerazione quanto spiegato sopra, particolari fattori e l'ambiente circostante possono rendere difficoltoso il riconoscimento di un volto. In tal caso, è possibile disattivare la funzione 3D super-stabile nelle Impostazioni della console.

Problema	Soluzione
Il pad scorrevole non funziona in maniera corretta	• **La console non riconosce correttamente i comandi impartiti tramite il pad scorrevole?** ➡ Raramente può succedere che, dopo un uso prolungato o dopo averlo usato applicando molta forza, il pad scorrevole non risponda correttamente ai comandi. Se i movimenti a schermo non coincidono con i comandi impartiti con il pad scorrevole, selezionare PAD SCORREVOLE nelle Impostazioni della console per calibrarlo (pag. 192). Nota: se vengono registrati dei movimenti anche se il pad scorrevole non è stato usato e se risulta impossibile usare i pulsanti o il touch screen, è possibile avviare la console visualizzando direttamente lo schermo di calibrazione del pad scorrevole. Per farlo, spegnere la console e riavviarla premendo il pulsante POWER e tenendo premuti i pulsanti L, R e Y. 
Il touch screen non risponde al tocco in maniera corretta	• **La console non riconosce correttamente i comandi impartiti tramite touch screen?** ➡ Se i movimenti a schermo non coincidono con i comandi dati sul touch screen, selezionare TOUCH SCREEN nelle Impostazioni della console per calibrare il touch screen (pag. 192). Nota: se non è possibile usare il touch screen per effettuare questa operazione, la console può essere avviata visualizzando direttamente lo schermo di calibrazione del touch screen. Per farlo, spegnere la console e riavviarla premendo il pulsante POWER e tenendo premuti i pulsanti L, R e X.  • **Si utilizza una pellicola protettiva per il touch screen disponibile in commercio?** ➡ Se si utilizza una pellicola protettiva per il touch screen disponibile in commercio, consultare il relativo manuale di istruzioni e assicurarsi di averla applicata in maniera corretta prima di procedere alla ricalibrazione del touch screen. 

Problema	Soluzione
Lo stick C non funziona correttamente	• **Il software in uso è compatibile con lo stick C?** ➡ Lo stick C può essere usato solo con software o sezioni di software compatibili con esso oppure al posto del pad destro con i software che supportano il pad scorrevole pro per Nintendo 3DS (pag. 160). • **Ciò che si vede a schermo corrisponde ai comandi impartiti con lo stick C?** ➡ Se lo stick C viene mosso mentre la console si sta avviando, è possibile che la console durante l'uso registri dei movimenti anche se lo stick C non è stato toccato. Se ciò accade, chiudere la console per farla entrare in modalità riposo. Quando la console viene riaperta ed esce dalla modalità riposo, lo stick C verrà ricalibrato automaticamente.
Lo schermo è completamente nero e la console non risponde / La console è bloccata	➡ Se, accendendo la console o facendola uscire dalla modalità riposo (riaprendola dopo averla chiusa senza spegnerla), lo schermo non si illumina, oppure lo schermo si spegne all'improvviso durante il gioco e la console si blocca, spegnere la console tenendo premuto il pulsante d'accensione finché il LED non si spegne. Riaccenderla premendo nuovamente il pulsante d'accensione.
Gli altoparlanti non emettono alcun suono	• **Sono collegate delle cuffie?** ➡ Se alla console sono collegate delle cuffie, il suono non esce dagli altoparlanti. Nota: il volume del suono dello scatto della fotocamera è fisso e non dipende da quello impostato per la console. Lo scatto si sente anche quando sono collegate le cuffie.
Le cuffie non emettono alcun suono	• **Le cuffie sono collegate alla console correttamente?** ➡ Assicurarsi che lo spinotto sia ben inserito nella presa audio della console.
Il microfono non funziona o non riconosce la voce	• **Il software o la sezione del software che si sta utilizzando prevede l'uso del microfono?** ➡ Il microfono funziona nei software o nelle sezioni dei software che ne prevedono l'utilizzo. • **Il microfono funziona correttamente?** ➡ Per verificare se il microfono funziona correttamente, eseguire la prova microfono selezionando PROVA MICROFONO nelle Impostazioni della console (pag. 192). • **Il microfono riconosce correttamente le voci di altre persone (come, ad esempio, quelle di amici e familiari)?** ➡ Il riconoscimento vocale varia da persona a persona. Alcune voci vengono riconosciute più facilmente di altre. • **È collegata una combinazione cuffia-microfono alla console?** ➡ Scollegare la combinazione cuffia-microfono e utilizzare il microfono della console.
La console non conta i passi	• **La console è aperta?** ➡ La console conta i passi solo se è chiusa e in modalità riposo. • **La console viene trasportata in una borsa non aderente al corpo oppure appesa a un laccetto?** ➡ È possibile che la console non riesca a contare i passi correttamente. Ad esempio, se camminando la console viene trasportata in una borsa non aderente al corpo, i dati sui passi potrebbero non essere registrati accuratamente. Quando la si porta con sé, usare preferibilmente un marsupio. Nota: • È possibile che la console registri una quantità di passi superiore o inferiore a quelli effettivi. • Non tenere la console nella tasca posteriore dei vestiti. Esercitare una pressione eccessiva sugli schermi LCD (ad esempio sedendosi sulla console) può provocare danni agli stessi e il malfunzionamento della console e causare danni fisici alla persona.

Problema	Soluzione
La scheda microSD non funziona	• **La scheda microSD è inserita correttamente nella console?** ➡ Spegnere la console e inserire la scheda microSD nello slot scheda microSD sul retro della console spingendola delicatamente fino a quando non si sente uno scatto (pag. 203). • **I terminali della scheda microSD sono sporchi?** ➡ Per evitare che la scheda microSD venga danneggiata, pulire delicatamente i terminali con del cotone asciutto.
Nello slot scheda di gioco è inserita una scheda, ma sullo schermo non appare l'icona del titolo e nel menu HOME viene visualizzato il seguente messaggio: **"Nello slot scheda di gioco non è inserita alcuna scheda."**	• **La scheda di gioco è inserita correttamente?** ➡ Estrarre la scheda dalla console e reinserirla correttamente, spingendola con delicatezza fino a quando non si sente uno scatto. Se il problema persiste, provare nuovamente a estrarre e reinserire la scheda alcune volte (pag. 178). • **Si sta usando un software che proviene da un'altra regione?** ➡ È possibile usare solo i software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi che corrispondono alla regione della console. I software che provengono da altre regioni potrebbero non funzionare.
Durante l'uso di un software per Nintendo DS / Nintendo DSi, sullo schermo viene visualizzato il seguente messaggio: **"Si è verificato un errore. Tieni premuto il pulsante POWER per spegnere la console. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console."**	➡ Spegnere la console, riaccenderla dopo qualche istante e ripetere la procedura eseguita in precedenza. Se il messaggio viene visualizzato di nuovo, la console potrebbe essere danneggiata. Spegnere la console e contattare il Centro Assistenza Nintendo (pag. 216).
La comunicazione wireless sembra non funzionare correttamente (la comunicazione si interrompe spesso e il gioco perde fluidità)	• **A schermo compare una di queste icone segnale di ricezione: (o)?** ➡ L'intensità del segnale di ricezione è bassa. Avvicinarsi agli altri utenti e assicurarsi che tra le console non vi siano persone o ostacoli di alcun genere.
È impossibile trovare l'access point wireless	• **L'access point usa il protocollo di sicurezza WEP?** ➡ La console non può collegarsi tramite Wi-Fi Protected Setup ad access point che usano il protocollo di sicurezza WEP. • **L'access point usa il protocollo di sicurezza WPA2-PSK (TKIP) (pag. 188)?** ➡ La console non può individuare access point che usano il protocollo di sicurezza WPA2-PSK (TKIP).
È impossibile collegarsi a Internet	• **Appare un codice di errore?** ➡ Se le impostazioni per la connessione a Internet non sono corrette o se la prova di connessione dà risultato negativo, appaiono un messaggio e un codice di errore. Seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore. Se compaiono codici di errore durante l'impostazione delle connessioni Nintendo DS o durante l'uso di un software per Nintendo DS o per Nintendo DSi, leggere quanto segue. **Codici di errore che compaiono durante l'uso di un software per Nintendo DSi** La configurazione per la connessione a Internet della console potrebbe non essere stata effettuata correttamente. Selezionare PROVA DI CONNESSIONE dalle Impostazioni Internet per avviare la prova di connessione e poi seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore.

Problema	Soluzione
Non è possibile disattivare il filtro famiglia	• **Il PIN inserito è corretto?** ➡ Inserire il PIN corretto (pag. 190). • **La risposta alla domanda di verifica è corretta?** ➡ Inserire la risposta corretta (pag. 190). **Se si è dimenticato il PIN o la risposta alla domanda di verifica…** **Se si è dimenticato il PIN** Toccare HO DIMENTICATO IL PIN nello schermo che appare dopo aver toccato FILTRO FAMIGLIA nelle Impostazioni della console, oppure toccare DIMENTICATO nello schermo di inserimento PIN. Inserire la risposta alla domanda di verifica.  **Se si è dimenticata la risposta alla domanda di verifica** **1** Toccare DIMENTICATA nello schermo di inserimento domanda di verifica. **2** Se si è salvato un indirizzo e-mail, toccare OK per ottenere una chiave principale, che verrà inviata a quell'indirizzo. Nota: • Per ricevere una chiave principale è necessaria una connessione Internet. • Se le e-mail vengono bloccate da un filtro spam o da un filtro dominii, verificare di poter ricevere e-mail dal dominio "@nintendo.net".  **Se non è stato salvato un indirizzo e-mail…** Apparirà un numero di riferimento. Contattare il Centro Assistenza Nintendo telefonicamente o via e-mail (pag. 216) e comunicare il numero di riferimento e la data impostata nella console. Si otterrà così una chiave principale. **3** Toccare OK nello schermo precedente e inserire la chiave principale. Nota: dopo l'inserimento della chiave principale, l'indirizzo e-mail verrà cancellato dalla console. Dopo aver inserito un nuovo PIN, salvare nuovamente l'indirizzo e-mail.

Problema	Soluzione
La console entra in modalità riposo autonomamente	➡ Campi magnetici esterni possono far entrare la console in modalità riposo. Allontanarsi da eventuali campi magnetici, inclusi quelli generati da altre console della famiglia Nintendo 3DS. Nota: la console potrebbe entrare in modalità riposo autonomamente anche se la si appoggia sopra ad altre console della famiglia Nintendo 3DS. 
Alcuni file audio e cartelle non vengono visualizzati nel Sound Nintendo 3DS	• **La scheda microSD contiene file audio compatibili con il Sound Nintendo 3DS?** ➡ Il Sound Nintendo 3DS è in grado di riprodurre i file AAC con estensione .m4a, .mp4 o .3gp e i file MP3 con estensione .mp3. I file audio in formati diversi, come quelli protetti da copia, non possono essere riprodotti. • **I file audio sono salvati nella cartella "Private" che si trova nella cartella "Nintendo 3DS" nella scheda microSD?** ➡ I file audio salvati nella cartella "Private" che si trova nella cartella "Nintendo 3DS" non vengono visualizzati dal Nintendo 3DS Sound. I file devono essere salvati in un'altra cartella.
Il Sound Nintendo 3DS non riesce a riprodurre i file audio	• **Il formato dei file audio è compatibile con il Sound Nintendo 3DS?** ➡ Il Sound Nintendo 3DS è in grado di riprodurre solo file audio aventi le seguenti caratteristiche: ◦ Formato: MP3 con estensione .mp3, oppure AAC con estensione .m4a, .mp4 o .3gp ◦ Bit rate: 16-320 kbps ◦ Frequenza di campionamento: 32 – 48 kHz • **I file audio sono protetti da DRM (Digital Rights Management – Gestione dei diritti digitali)** ➡ I file audio protetti da DRM non possono essere riprodotti usando il Sound Nintendo 3DS.

Se si desidera ricevere assistenza…

Se, dopo aver provato le soluzioni suggerite e quelle esposte nel manuale elettronico del menu HOME (pag. 171), la console non dovesse ancora funzionare correttamente, leggere la garanzia del produttore e contattare il Centro Assistenza Nintendo per richiedere un'ispezione dell'apparecchio (pag. 216). Si troveranno informazioni su come richiedere una riparazione, i termini della garanzia e del servizio di assistenza tecnica.

Come smaltire questo prodotto alla fine del suo ciclo di vita

[220115/ITA/WEEE-1]

Il simbolo barrato del contenitore mobile per la spazzatura significa che questo prodotto non deve essere smaltito insieme ai rifiuti domestici. I rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche possono contenere sostanze pericolose che, in caso di smaltimento non adeguato, possono avere effetti dannosi sull'ambiente e sulla salute. Contattare l'autorità municipale locale per informazioni sui siti di raccolta e sui centri per il riciclaggio, oppure rivolgersi al proprio rivenditore di fiducia che, in cambio di un acquisto equivalente, potrebbe incaricarsi gratuitamente del riciclaggio del prodotto. In questo modo si potrà collaborare a smaltire queste apparecchiature in modo adeguato e a recuperare, riciclare e riutilizzare tutti i loro componenti in modo inoffensivo per l'ambiente.

Specifiche tecniche

Nota: queste specifiche potrebbero cambiare senza preavviso.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Modello	KTR-001	RED-001
Schermi LCD (Dimensione schermi / Risoluzione)	**Schermo superiore:** schermo LCD adatto alla visualizzazione 3D (con 3D super-stabile) 3,88 pollici (84,6 x 50,76 mm) Pixel: 800 x 240 (400 pixel per ciascun occhio durante l'uso della visualizzazione in 3D) Può visualizzare 16,7 milioni di colori **Schermo inferiore:** schermo LCD touch screen (16,7 milioni di colori) 3,33 pollici (67,68 x 50,76 mm) Pixel: 320 x 240 Può visualizzare 16,7 milioni di colori	**Schermo superiore:** schermo LCD adatto alla visualizzazione 3D (con 3D super-stabile) 4,88 pollici (106,2 x 63,72 mm) Pixel: 800 x 240 (400 pixel per ciascun occhio durante l'uso della visualizzazione in 3D) Può visualizzare 16,7 milioni di colori **Schermo inferiore:** schermo LCD touch screen (16,7 milioni di colori) 4,18 pollici (84,96 x 63,72 mm) Pixel: 320 x 240 Può visualizzare 16,7 milioni di colori
Blocco alimentatore / Batteria	Blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (venduto separatamente) Batteria per New Nintendo 3DS (KTR-003)	Blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (venduto separatamente) Batteria per Nintendo 3DS XL (SPR-003)
Dimensioni	80,6 x 142 x 21,6 mm (a console chiusa)	93,5 x 160 x 21,5 mm (a console chiusa)
Peso	Ca. 253 g (inclusi stilo, batteria e scheda microSD)	Ca. 329 g (inclusi stilo, batteria e scheda microSD)
Frequenza wireless	2,4 GHz (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch)	
Standard di comunicazione	Conforme a IEEE802.11b/g	
Potenza massima altoparlanti	11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm	
Distanza consigliata per la comunicazione	Entro 30 m Nota: la distanza massima per la comunicazione varia a seconda dell'ambiente in cui ci si trova.	
Fotocamera	Obiettivo: a lunghezza focale fissa Sensore: CMOS Pixel effettivi: circa 300.000	
Orologio	Variazione giornaliera massima di ±4 secondi (nelle Condizioni ideali per l'utilizzo riportate di seguito)	
Altoparlanti	Stereo (supporta pseudo-surround)	
Terminali di ingresso / uscita	Slot scheda di gioco, slot scheda microSD, prese per stand ricarica, presa per blocco alimentatore, presa audio (uscita stereo)	
Sensori	Sensore di movimento, sensore di rotazione	
Altre caratteristiche	Comunicazione a infrarossi (distanza consigliata: entro 20 cm) Nota: la distanza massima per la comunicazione varia a seconda dell'ambiente in cui ci si trova. Near-field communication (NFC)	
Consumo massimo	Ca. 4,1 W (durante la ricarica)	
Condizioni ideali per l'utilizzo	Temperatura: 5 – 35 °C Umidità: 20 – 80%	
Tempo di ricarica	Ca. 3 ore e 30 minuti	
Durata della batteria	Vedi pag. 166.	
Batteria	Modello: KTR-003 Tipo: a ioni di litio Capacità: 5,2 Wh	Modello: SPR-003 Tipo: a ioni di litio Capacità: 6,5 Wh
Stilo	Modello: KTR-004 Materiale: plastica (ABS/PE) Lunghezza: ca. 76,5 mm	Modello: RED-004 Materiale: plastica (ABS/PE) Lunghezza: ca. 86 mm

Come contattarci

Garanzia – Italia **[120914/ITA-HW]**

GARANZIA DI 12 MESI – HARDWARE NINTENDO

GARANZIA DEL PRODUTTORE

La presente garanzia copre la console Nintendo, incluso il software integrato nella console Nintendo al momento dell'acquisto (il "**Software Operativo Nintendo**"), e i controller inclusi all'interno della confezione della console (i "**Controller Nintendo**"). Nella presente garanzia, la console Nintendo, il Software Operativo Nintendo e i Controller Nintendo sono cumulativamente indicati come "**Prodotto**".

Fatte salve le condizioni e le esclusioni di seguito indicate, Nintendo garantisce al consumatore originario acquirente del Prodotto ("**Voi**") che, per un periodo di 12 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il Prodotto sarà esente da vizi inerenti al materiale usato e al processo di fabbricazione.

Al fine di far valere la presente garanzia, dovrete comunicare a Nintendo, entro 12 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il difetto riscontrato nel Prodotto e dovrete restituire il Prodotto a Nintendo entro 30 giorni dalla suddetta comunicazione a Nintendo. Qualora, una volta esaminato il Prodotto, Nintendo riconosca che il Prodotto è viziato, Nintendo provvederà gratuitamente (a propria assoluta discrezione) alla riparazione o alla sostituzione della parte viziata ovvero alla sostituzione della relativa componente del Prodotto.

La presente garanzia del produttore non pregiudica qualsivoglia diritto di natura legale che Voi possiate avere in qualità di acquirenti dei beni di consumo. In particolare, ai sensi degli articoli da 128 a 135 del Decreto Legislativo n. 206 del 6 settembre 2005 ("Codice del Consumo"), Voi godete della garanzia legale per difetti di conformità del Prodotto nei confronti del rivenditore per la durata di 24 mesi dalla consegna del Prodotto. Gli eventuali difetti di conformità del Prodotto possono essere da Voi denunciati entro 2 mesi dalla scoperta fino alla scadenza del 26º mese dalla consegna del Prodotto. I diritti previsti dalla presente garanzia del produttore si aggiungono ai diritti riconosciuti dalla suddetta garanzia legale.

ESCLUSIONI

La presente garanzia non copre:

- software (diverso dal Software Operativo Nintendo) o giochi (inclusi o non inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto);
- accessori, periferiche o ulteriori componenti destinati a essere utilizzati con il Prodotto ma che non siano stati fabbricati da o per conto di Nintendo (sia che siano stati inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto o meno);
- il Prodotto qualora sia stato acquistato al di fuori dello Spazio Economico Europeo e della Svizzera;
- il Prodotto qualora sia di seconda mano o sia stato noleggiato o utilizzato per fini commerciali;
- vizi del Prodotto che siano stati causati da danno accidentale, negligenza, uso irragionevole, modifica, utilizzo congiunto a prodotti non forniti, non dati in licenza o non autorizzati per l'uso con il Prodotto da Nintendo (inclusi, a mero titolo esemplificativo, sviluppi non autorizzati di giochi, dispositivi di copiatura, adattatori, caricatori o accessori non dati in licenza) da parte Vostra o di terzi, da virus informatici o da connessione a Internet, o da altre forme di comunicazione elettronica, da utilizzo del Prodotto in modo non conforme alle indicazioni contenute nel rispettivo manuale di istruzioni Nintendo ovvero a ulteriori indicazioni fornite unitamente al Prodotto (la "**Documentazione Nintendo**"), o da qualsiasi altra causa che non sia riconducibile a un vizio del materiale usato o del processo di fabbricazione;
- vizi del Prodotto causati dall'utilizzo di pile o batterie ricaricabili difettose, danneggiate o che presentano fuoriuscita di liquidi, ovvero da qualsiasi altro uso di pile o batterie ricaricabili in modo difforme rispetto alle indicazioni contenute nella rispettiva Documentazione Nintendo;
- una progressiva diminuzione della capacità ed efficacia delle pile o delle batterie ricaricabili del Prodotto (incluse le console NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003, WUP-012 e KTR-003) che, per chiarezza, non costituisce un difetto del materiale o del processo di fabbricazione del Prodotto;
- il Prodotto qualora sia stato aperto, modificato o riparato da qualsiasi persona o società diversa da Nintendo o dai suoi partner autorizzati ovvero qualora il Prodotto rechi il proprio numero di serie alterato, illeggibile o rimosso;
- la perdita di qualsivoglia dato che sia stato caricato o memorizzato sul Prodotto da qualsiasi persona o società diversa da Nintendo o dai suoi partner autorizzati;
- la perdita di dati o di qualsivoglia altro contenuto, come software, a seguito della formattazione della memoria del Prodotto (o della scheda SD/scheda microSD o di qualsiasi altro dispositivo esterno di archiviazione utilizzato con il Prodotto); ovvero
- la perdita di dati o di qualsivoglia altro contenuto in seguito alla cancellazione di un Nintendo Network ID registrato per il Prodotto.

COME FAR VALERE LA GARANZIA

È possibile aprire una pratica di riparazione in modo semplice e veloce dal sito www.nintendo.it, nella sezione "Servizio al consumatore". In alternativa è possibile contattare:

Centro Assistenza Nintendo
Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Il costo delle chiamate da telefono fisso è a carico di Nintendo, mentre quello delle chiamate da telefono cellulare è a carico del chiamante. Le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata. Per aprire la pratica di riparazione è indispensabile comunicare all'operatore il numero di serie e il modello della console, oltre al proprio codice fiscale, per cui è importante prendere nota di questi dettagli prima di chiamare.

Prima di spedire il Prodotto al Centro Assistenza Nintendo, dovrete rimuovere o cancellare qualsiasi file o dato privato o riservato. Resta inteso che Nintendo non sarà responsabile per alcuna perdita, cancellazione o danneggiamento dei vostri file o dati che non siano stati cancellati o rimossi. Nintendo raccomanda vivamente di fare una copia di backup di qualsiasi dato non rimosso o cancellato.

A seconda del tipo di riparazione, i dati o gli altri contenuti salvati nella memoria del Prodotto potrebbero essere cancellati. In seguito alla riparazione potrebbe risultare impossibile leggere i dati o gli altri contenuti salvati nella scheda SD/scheda microSD o in qualsiasi altro dispositivo esterno di archiviazione, o trasferirli nuovamente nella memoria del Prodotto.

Nello spedire il Prodotto al Centro Assistenza Nintendo siete pregati di:

1. utilizzare, se possibile, la confezione originale (avendo cura di rendere il pacco anonimo, senza segni distintivi che possano farne intuire il contenuto);
2. fornire una descrizione del vizio riscontrato;
3. allegare una copia del documento di acquisto, assicurandosi che riporti la data di acquisto del Prodotto; e
4. fare in modo che sia ricevuto da Nintendo entro 30 giorni dalla prima comunicazione del vizio riscontrato.

Qualora il periodo di garanzia sopraindicato di 12 mesi sia già decorso al momento in cui il vizio è comunicato a Nintendo o qualora il vizio non sia coperto dalla presente garanzia, Nintendo (a propria assoluta discrezione) potrebbe comunque essere disposta a riparare o sostituire la parte viziata ovvero a sostituire la relativa componente del Prodotto. Ciò non pregiudica qualsivoglia diritto che Voi possiate avere sulla base della normativa a tutela dei consumatori in qualità di acquirenti dei beni di consumo.

Per maggiori informazioni, in particolare per i dettagli dei costi di tali servizi, si prega di contattare:

Centro Assistenza Nintendo
Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Il costo delle chiamate da telefono fisso è a carico di Nintendo, mentre quello delle chiamate da telefono cellulare è a carico del chiamante. Le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

Il Software Operativo Nintendo può essere utilizzato esclusivamente unitamente alle console Nintendo e non può essere impiegato per nessuno scopo diverso. Voi dovrete astenervi dal copiare, adattare, compiere operazioni di reverse engineering, decompilare, disassemblare ovvero altrimenti modificare il Software Operativo Nintendo, salvo che ciò sia espressamente consentito dalla legge applicabile. Nintendo può utilizzare misure per evitare la copiatura ovvero altre misure al fine di proteggere i propri diritti relativi al Software Operativo Nintendo.

Come contattarci – Italia **[120914/ITA]**

SERVIZIO INFORMAZIONI – ITALIA

Se hai bisogno di qualsiasi tipo di informazione sui nostri prodotti o di supporto tecnico puoi consultare il sito:

www.nintendo.it

In alternativa puoi contattare il Centro Assistenza Nintendo:

Da telefono fisso: 800 904 924

Da telefono cellulare: 199 309 067

Per le chiamate da telefono fisso il costo è a carico di Nintendo. Per le chiamate da telefono cellulare il costo è a carico del chiamante, e le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

Per informazioni riguardanti la riparazione/sostituzione di un prodotto difettoso si prega di fare riferimento alla sezione relativa alla garanzia.

Garanzia – Svizzera **[120914/CH-ITA-HW]**

GARANZIA DI 12 MESI DEL PRODUTTORE – HARDWARE NINTENDO

La presente garanzia del produttore copre la console Nintendo, inclusi il software integrato nella console Nintendo al momento dell'acquisto (il "**Software Operativo Nintendo**") e i controller compresi nella confezione al momento dell'acquisto della console Nintendo, a condizione che tali controller siano stati prodotti da o per Nintendo of Europe GmbH (i "**Controller Nintendo**"). Nella presente garanzia del produttore, la console Nintendo, il Software Operativo Nintendo e i Controller Nintendo sono cumulativamente indicati come "**Prodotto**".

Fatte salve le condizioni e le esclusioni di seguito indicate, Nintendo of Europe GmbH (di seguito "**Nintendo**") garantisce al consumatore originario acquirente del Prodotto ("**Voi**") che, per un periodo di 12 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il Prodotto sarà esente da vizi inerenti al materiale usato e al processo di fabbricazione.

Al fine di far valere la presente garanzia del produttore, dovrete comunicare a Nintendo, entro 12 mesi dalla data di acquisto, il difetto riscontrato nel Prodotto e restituire il Prodotto a Nintendo entro 30 giorni dalla suddetta comunicazione. Qualora, una volta esaminato il Prodotto, Nintendo riconosca che lo stesso è viziato, Nintendo provvederà gratuitamente (a propria assoluta discrezione) alla riparazione o alla sostituzione della componente viziata ovvero alla sostituzione del Prodotto.

La presente garanzia del produttore non pregiudica qualsivoglia diritto di natura legale che Voi possiate avere nei confronti del venditore in qualità di acquirenti dei beni di consumo secondo il diritto vigente, incluse le disposizioni particolari a tutela dei consumatori. Le prestazioni previste dalla presente garanzia del produttore valgono in aggiunta ai diritti di garanzia previsti dalla legge.

ESCLUSIONI

La presente garanzia del produttore non copre:

- software (diverso dal Software Operativo Nintendo) o giochi (inclusi o non inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto);
- accessori, periferiche o altri articoli destinati ad essere utilizzati con il Prodotto ma non fabbricati da o per conto di Nintendo (sia che siano stati inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto o meno);
- il Prodotto qualora sia stato acquistato al di fuori dello Spazio Economico Europeo e della Svizzera;
- il Prodotto qualora sia di seconda mano o sia stato noleggiato o utilizzato per fini commerciali;
- vizi del Prodotto causati da danno accidentale, negligenza, uso scorretto, modifiche, utilizzo unitamente a prodotti non forniti, non dati in licenza o non autorizzati per l'uso con il Prodotto da Nintendo (inclusi, a mero titolo esemplificativo, sviluppi non autorizzati di giochi, dispositivi di copiatura, adattatori, caricatori o accessori non dati in licenza) da parte Vostra o di terzi, da virus informatici o da connessione a Internet o da altre forme di comunicazione elettronica, da utilizzo del Prodotto in modo non conforme alle indicazioni contenute nel manuale di istruzioni ovvero a ulteriori istruzioni fornite unitamente al Prodotto ("**documentazione Nintendo**"), ovvero qualsiasi altra causa che non sia riconducibile a un vizio del materiale o del processo di fabbricazione;
- vizi del Prodotto causati dall'utilizzo di pile o batterie ricaricabili difettose, danneggiate o che presentano fuoriuscita di liquidi, ovvero da qualsiasi altro uso di pile o batterie ricaricabili in modo non conforme rispetto alle indicazioni contenute nella rispettiva documentazione Nintendo;

- una progressiva diminuzione della capacità ed efficacia delle pile o delle batterie ricaricabili per il Prodotto (incluse le console NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003, WUP-012 e KTR-003) che, per chiarezza, non costituisce un difetto del materiale o del processo di fabbricazione del Prodotto e non è pertanto coperta dalla garanzia del produttore;
- il Prodotto qualora sia stato aperto, modificato o riparato da qualsiasi persona o società diversa da Nintendo o dai suoi partner autorizzati ovvero rechi il proprio numero di serie alterato, illeggibile o rimosso;
- la perdita di qualsivoglia dato che sia stato caricato o memorizzato sul Prodotto da persone o società diverse da Nintendo o dai suoi partner autorizzati;
- la perdita di dati o di qualsivoglia altro contenuto, come software, in seguito alla formattazione del Prodotto (o della scheda SD/scheda microSD o di qualsiasi altro dispositivo esterno di archiviazione che viene utilizzato con il Prodotto) da parte Vostra o di terzi o società diverse da Nintendo o dai suoi partner autorizzati; ovvero
- la perdita di dati o di qualsivoglia altro contenuto in seguito alla cancellazione di un Nintendo Network ID registrato per il Prodotto.

COME FAR VALERE LA GARANZIA

Per comunicare a Nintendo un vizio coperto dalla presente garanzia del produttore si prega di contattare:

Centro Assistenza Nintendo per la Svizzera
Telefono: +41(0)56 203 14 20*
E-mail:
info@nintendo.ch

*Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

Per l'invio del Prodotto al Nintendo Service Centre, si prega di attenersi a quanto indicato qui di seguito.

Prima di inviare il Prodotto, dovrete rimuovere o cancellare qualsiasi file o dato privato o riservato. **Resta inteso che Nintendo non sarà responsabile per alcuna perdita, cancellazione o danneggiamento dei Vostri file o dati che non siano stati cancellati o rimossi.** Nintendo raccomanda vivamente di fare una copia di backup dei dati non rimossi o cancellati.

A seconda del tipo di riparazione, i dati o gli altri contenuti salvati nella memoria del Prodotto potrebbero essere cancellati. In seguito alla riparazione potrebbe risultare impossibile leggere i dati o gli altri contenuti salvati nella scheda SD/scheda microSD o in qualsiasi altro dispositivo esterno di archiviazione, o trasferirli nuovamente nella memoria del Prodotto.

Nello spedire il Prodotto al Nintendo Service Centre si prega di:

1. utilizzare, se possibile, la confezione originale;
2. fornire una descrizione del vizio riscontrato;
3. allegare una copia del documento di acquisto, assicurandosi che riporti la data di acquisto del Prodotto; e
4. fare in modo che il Prodotto pervenga a Nintendo entro 30 giorni dalla prima comunicazione del vizio coperto dalla garanzia del produttore riscontrato.

Qualora il periodo di garanzia sopraindicato di 12 mesi sia già decorso al momento in cui il vizio è riscontrato o qualora il vizio non sia coperto dalla presente garanzia del produttore, Nintendo (a propria assoluta discrezione) potrebbe comunque essere disposta a riparare o sostituire la componente viziata ovvero a sostituire il Prodotto. Per ulteriori informazioni, in particolare per i dettagli dei costi di tali servizi, si prega contattare il servizio consumatori Nintendo al numero di telefono menzionato sopra. Indipendentemente da ciò, a Voi in qualità di acquirenti possono spettare diritti di garanzia stabiliti dalla legge. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

Il Software Operativo Nintendo può essere utilizzato esclusivamente unitamente alle console Nintendo e non deve essere impiegato per nessuno scopo diverso. Voi dovrete astenervi dal copiare, adattare, compiere operazioni di reverse engineering, decompilare, disassemblare o modificare in altro modo il Software Operativo Nintendo, salvo che ciò sia espressamente consentito dalla legge applicabile. Nintendo può utilizzare misure per evitare la copiatura ovvero altre misure al fine di proteggere i propri diritti sul Software Operativo Nintendo.

Come contattarci – Svizzera **[120914/ITA-CH]**

SOLO PER LA SVIZZERA

ASSISTENZA CLIENTI

Per domande generali o tecniche riguardo a Nintendo, è possibile contattarci via mail o telefono sia in tedesco che in inglese. Il Centro Assistenza è raggiungibile tramite e-mail all'indirizzo **info@nintendo.ch** o telefonicamente al numero **056 203 14 20**. La hotline è disponibile dal lunedì al venerdì, dalle ore 10 alle ore 17.

ASSISTENZA CLIENTI ONLINE

Per informazioni su dati tecnici, accessori originali Nintendo e pezzi di ricambio oppure per suggerimenti riguardo le diverse possibilità di collegamento dei dispositivi Nintendo e riguardo la risoluzione di eventuali problemi, è possibile consultare il nostro sito all'indirizzo **www.nintendo.ch**

Notes

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2014 Nintendo Co., Ltd.
This product includes RSA BSAFE® Cryptographic software of EMC Corporation.
RSA and BSAFE are registered trademarks or trademarks of EMC Corporation in the United States and other countries.
©2005 EMC Corporation. All rights reserved.
microSDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.
This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.
This product uses the LC Font by Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.
This product includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation.
Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION
Ubiquitous TCP/IP+SSL
Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.
Powered by Devicescape Software. Portions of this products are
© 2003 – 2010 Devicescape Software, Inc. All rights reserved.
Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors
All Rights Reserved.
WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/).
Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and /or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
   "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
   "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young.
Copyright © 1995 – 1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com).
All rights reserved.
This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).
The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.
This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).
Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
   "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
   The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

"QR code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc.
QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR ENCODING IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 SYSTEMS STANDARD. EXCEPT THAT AN ADDITIONAL LICENSE AND PAYMENT OF ROYALTIES ARE NECESSARY FOR ENCODING IN CONNECTION WITH (i) DATA STORED OR REPLICATED IN PHYSICAL MEDIA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND / OR (ii) DATA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND IS TRANSMITTED TO AN END USER FOR PERMANENT STORAGE AND / OR USE. SUCH ADDITIONAL LICENSE MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC.
SEE <HTTP://WWW.MPEGLA.COM> FOR ADDITIONAL DETAILS.

Wi-Fi Protected Access® (WPA and WPA2), and the Wi-Fi Protected Setup icon are registered trademarks of the Wi-Fi Alliance.

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL USE OF A CONSUMER OR OTHER USES IN WHICH IT DOES NOT RECEIVE REMUNERATION TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt am Main, Germany

Nintendo of Europe (“Nintendo”) y sus productos cumplen todas las directivas y normas aplicables de la Unión Europea (UE) –cuyo objeto es en muchos casos tanto la protección medioambiental como la garantía de la salud y la seguridad del consumidor– en relación con la fabricación, el suministro y el uso de los productos de Nintendo. En el sitio web de Nintendo of Europe se puede consultar un compendio de las directivas y normas aplicables de la Unión Europea donde además se indican las medidas tomadas por Nintendo para su cumplimiento: **http://docs.nintendo-europe.com/**

A Nintendo of Europe (“Nintendo”) e os seus produtos cumprem todos os Regulamentos e Diretivas da União Europeia (UE) aplicáveis, muitos dos quais relativos à proteção ambiental e à saúde e segurança do consumidor, no que diz respeito ao fabrico, fornecimento e utilização dos produtos Nintendo. Para consultar um breve resumo dos Regulamentos e Diretivas da UE aplicáveis, bem como a declaração de conformidade da Nintendo com os mesmos, aceda à página oficial da Nintendo of Europe: **http://docs.nintendo-europe.com/**

Nintendo of Europe (“Nintendo”) e i suoi prodotti sono conformi a tutte le direttive e a tutti i regolamenti dell’Unione Europea (UE) in vigore. Molti di questi sono finalizzati alla tutela dell’ambiente, alla salute e alla sicurezza del consumatore con riferimento alla produzione, alla distribuzione e all’utilizzo dei prodotti Nintendo. Una breve sintesi delle principali direttive e dei principali regolamenti UE vigenti e della relativa conformità di Nintendo è disponibile al sito Internet **http://docs.nintendo-europe.com/**

DECLARATION OF CONFORMITY

Por la presente, Nintendo declara que “New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL” cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE. Esta declaración de conformidad está publicada en nuestro sitio web: **http://docs.nintendo-europe.com/**

A Nintendo declara, por este meio, que “New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL” cumpre os requisitos essenciais e outras disposições pertinentes da diretiva 1999/5/CE. Esta Declaração de Conformidade encontra-se publicada na nossa página oficial. Para a consultar, aceda a **http://docs.nintendo-europe.com/**

Con la presente Nintendo dichiara che “New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL” è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE. Il testo della dichiarazione di conformità è disponibile al sito Internet **http://docs.nintendo-europe.com/**

Patent Information

Patents pending